家用电脑与游戏

Play

FANTASY COMPUTER & ...

2003 ISSUE.112 12
科学普及出版社



做个有钱人
2003中国网游富豪五行之谜

第三只眼看网游
中国网游原创势力大盘点

攻略巨献
英雄本色II
寂静岭III
盟军敢死队III

使命召唤
轩辕剑IV苍之涛
太阁立志传V
疯狂出租车III

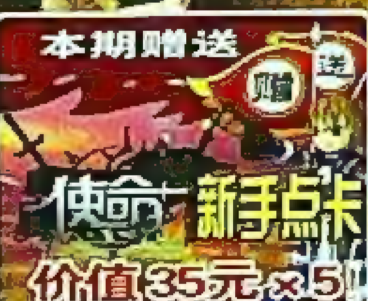
最强vs超强
2003超级3D显卡

游戏小说 少年游

中国游戏杂志十年
明天你是否依然爱我？
今天你看杂志了吗？
我们的大史记
我们的同行们
看看我们身边的杂志
杂志属于有理想的人
游戏杂志人求职手册
一本游戏杂志的诞生

零售价：8.8元 www.playgamer.com
ISSN 1009-6183
9 771009 618022 12



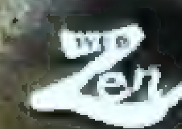




奇迹
MU
3D RPG LEADER



the9 第九城市



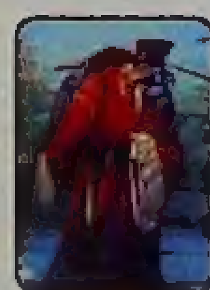
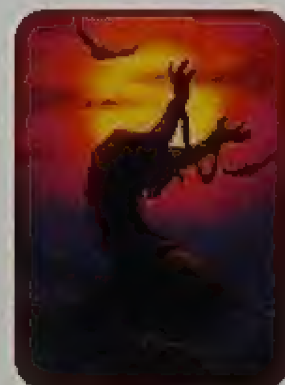
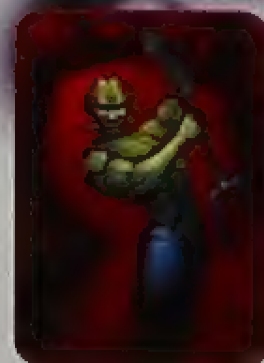
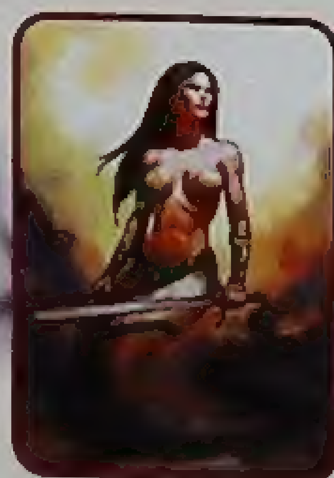
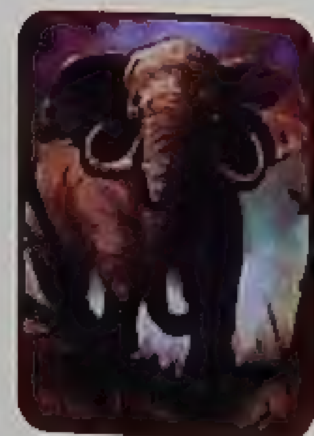
Zen

大話西遊Ⅱ ONLINE

全新推出 **大话牌** 系统

- 打怪练级腻了怎么办?
  大话牌给你一个全新的休闲空间。
- 精美的牌面，多达110种怪物造型，
  网易美术师倾力杰作
- 五行相克、变化多端，
  大话牌给你提供运筹帷幄的战场!
- 步步为营、斗智斗勇，九宫格里看谁技高一筹!
  既可互相较量，又能不伤和气，
  这就是大话牌带来的乐趣。

⏭下期隆重推荐——“坐骑系统”敬请期待

網易 NetEase
www·163·com

Xy2.163.com

網易 NetEase
www·163·com

梦幻西游

聊天、开店、建帮派! 有内涵才是精彩!
寻宠、冒险、闯情关! 有朋友就是爽快!

12月全面公测!

- 中国式卡通，让你踏上梦幻之旅!
- 极简易操作，一键飞鼠游遍三界!
- 震撼的战斗特效，展现百余种绚丽魔法!
- 古典的民族音乐，体验余音绕梁之韵味!
- 超强的任务体系，每天都有全新的体





Xyq.163.com

波斯王子

时之砂



12月揭开神秘面纱







创下全球500万套惊人销量的《分裂细胞》原班人马倾力制作！

中国功夫大展拳脚
丰富的人物动作设计及前所未有的“时间控制”系统

2003年度美国E3大展
“最佳动作冒险游戏”得主



上海育碧电脑软件有限公司
地址:中国上海市张杨路500号17楼(200122)
电话:(021) 58788969
客服热线:(021) 58367071
网址:http://www.ubisoft.com.cn

北京联络处
地址:北京海淀区知春里28号开源商务楼3楼(100086)
电话:(010)62581571
传真:(010)62581569



UBISOFT™



Play! 家用电脑与游戏
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY
2003 年 12 月号 总 112 期

主　　管：中国科学技术协会
主　　办：科学普及出版社
协　　办：北京金裕兴电子技术有限公司
编辑出版：《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址：北京市海淀区中关村南大街 16 号
科学普及出版社 712 室
邮政编码：100081
电　　话：(010)62103397/98/99
传　　真：(010)62136150
网　　址：http://www.playgamer.com
电子信箱：play@playgamer.com

代 主 编：王潞
总 策 划：宋爱华
编辑部主任：刘威
编辑部副主任：梁华栋
编辑/记者：罗乐东　谷岩　周聪　赵廷
美术编辑：冯斌　单非

广告总监：刘淑慧
广告经理：王忠伟　蒋向庆　李丽
电　　话：(010)62103397/98/99
电子信箱：ad@playgamer.com

发行经理：杜辉　王瑁
电　　话：(010)62103397/98/99
电子信箱：publisher@playgamer.com

刊　　号：ISSN 1009-6183
CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司
bk@mail.cibtc.com.cn
广告经营许可证：京西工商广字第 0010 号
印　　刷：上海腾飞照相制版印刷厂
定　　价：8.80 元

特别企划



新作速递







极限攻略



游戏观点





明天更漫长

11 月的北京，冬雪之后是冬雨。大地变得苍白，天空变得忧郁，听着齐秦的老歌自东向西穿过北京城，来到杂志社我已头昏脑沉，仿佛在云里雾里，于是开始坐在电脑前写卷首云云……

以上，是《家游》八股的标准起首，诸君且往下看。

在编排这期杂志的时候，有一个词时不时地会出现在小编的聊天谈话中，自然也少不了出现在杂志上，那就是"十年"。《家游》诞生十年了，我们的游戏杂志做了十年了，我们的游戏产业萌芽起步也快十年了……嘘，果真是倏忽十年，白驹过隙。

这样一个完整时间段的概念很适合做文章，于是我们就做了。本期特别企划中关于中国游戏杂志十年的专题便是。这个专题酝酿了两个月，在策划和实施过程中经过多次讨论修改，险些中道崩殂，最终的效果如何，就待请读者评述了。顺便说一下，在专题制作中，我们的新伙伴大狗是主笔之一，相信今后他会给读者带来更多更好的文章。

回想制作这个专题的目的，首先当是自省和自励，其次是想献给读者有关游戏杂志的一些好看的和有价值的文字（请原谅我把这一点放在了第二位），我们也正好借这个机会，与圈内众多同行们做了一番友好的切磋交流。还有很多媒体人的访谈记录因篇幅所限未能在杂志上刊登，殊为憾事，但从他们身上，我们已感受到了很多，学习到了很多。

我们希望能把明年的《家游》做得更好，并且，不再想把改版之类的话挂在嘴边，改版只是一种形式，而《家游》想做的，不止如此。

先师遗训，余岂云堕！
四十无闻，斯不足畏。
脂我名车，策我名骥，
千里虽遥，孰敢不至！

小马
awei@playgamer.com



娱人码头



网络帝国



软硬武略



电娱实况

大话家游



广告索引

PRESSROOM 编辑视窗

随着12月号的完成，工作日历上2003年阶段的工作基本就算OVER，接下来就是为大家烹制2004新年大餐了。

新一年的《家》将和您现在看到的这本在许多方面有一定的差别，算是一次中等规模的改版吧！在2004年的《家》中，会有一些大家原来在其他游戏杂志（包括《家》）中未曾看过的栏目和文章，当然，它们的成功与否，需要您的最终评定。

在十数本游戏杂志中，您能够选择《家》，这是您对我们的肯定，也是我们的荣幸。所以，我们希望能够让您从《家》中看到一些独有的、原创的、与众不同的精彩内容，来证明您选择的正确。

您的满意，就是我们的胜利。

东东

提前过年的感觉总还是让人感觉兴奋的。从明天开始，一切即将展开的事务已经打上了2004的年度标记，而2004年应该会是“革命”的一年，让人兴奋……

正象首次在国内与全球零时差同步公映的《黑客帝国：革命》，无疑是一次革命性的创举。回想年内《魔兽III》的热销，与近期《黑客III》的创纪录票房成绩如出一辙，国内娱乐产业正在与国际接轨。

可以预见，2004年的中国游戏业将更加让人兴奋。国内外网络游戏的“蓬勃发展”；神游机和PS2的联手登场；电子竞技正式被列入体育运动项目……电子游戏娱乐似乎一夜之间真正开始变得丰富多彩了，这也正是我们多年来期待已久的。2004年也许会成为中国游戏业划时代的一年。

紧随游戏发展的脚步，杂志也应该变得更加丰富多彩，于是我们准备做一些“创造”性的工作。通常创造工作本身就是一种冒险，但很多时候却别无选择，从事此类工作的人们只能凭着感觉去做到自以为的“最好”，同时心中默默祈祷着，希望“上帝”可以认同所有既成事实的改变。

月月

喜欢斯汀（Sting），因为他既是一名歌手，也是一名诗人，他用音乐与文字诠释着自己对人生的思考。

“她们与逝者共舞／她们与亡者共舞／她们与影共舞／她们独自起舞”——“They Dance Alone”（她们独自起舞）以哀伤的旋律，诉说着失去亲人而又无法表述心情时的痛苦。诗般优美的文字，更强化了悲剧的力量。

“妄言的人无知／他们为此付出了代价／好像那些反复诅咒自己命运的人／他们的脸上失去了阳光”——“Shape of My Heart”（我心的形状）是《杀手里昂》的片尾曲。影片最后，小姑娘把里昂心爱的植物种入土里，此时镜头缓缓升高，这首歌也随之响起。人群中的孤寂，沧桑后的宁静，在意味深长的文字与平静得令人伤感的音乐之间，被斯汀演绎得淋漓尽致。

文字在帮助你记忆的同时，也在教会你遗忘；音乐则反之。

至于游戏，不过是一til以记忆为当物、遗忘为当金的当铺而已。

大狗

坐拥超线程能力的高速CPU、上百GB的硬盘空间、包月使用的宽带网络，你会准备利用这些全新的电脑能力做些什么？除了让游戏更爽快，下载更顺畅，你有没有曾经被计算能力无情镇压、而今翻身解放准备大展宏图的计划?!

出于偶然，我发现了这样一个蒙尘的“宏图”——SETI@home——就是在家找外星人啦！在2000年出于好奇注册参加这个全球性分布计算项目，其间断断续续还真没做什么更多的计算工作。直到前些天偶然逛到“银河飞将”爱好者的资讯中心网站，发现这里的SETI@home项目WCNEWS小组，排名第一的“银河飞将”不是来自美国，而是谁也难以想象的波兰。至于中国，不仅没有任何成员在这个小组中，即使在SETI@home的国家贡献力排名中，排名也仅仅处在俄罗斯联邦之前，处在许多“小”国家和地区之后。

看着电脑屏幕上作为加入WCNEWS小组参与SETI@home计算的ID，完成的工作单元数重新开始渐渐增长，正准备感慨小人物也可以有大贡献时，不知是谁说了一句：这不就是追逐数字的网络游戏吗？@#$%^&...

游骑兵

人不能停止思考。

有一天晚上，当我看完一部女孩子的日记，一部关于那个我喜欢的网游的很随性的笔记时，我突然感到惭愧，随即想到了上面这段话：人不能停止思考，否则就会失去活力。

而在另一个晚上，当我与一个旧友彻夜长谈着一些杂事，听着他大谈他的工作理想的时候，我再一次惭愧，再一次为他充满野心的话语而感叹，我是不是已经因为懒散而失去了认真思考的能力？

人不能停止思考，更不能拒绝进步。当我做着这一期的专题，逐渐有了些眉目的时候，不禁感叹过去的那一个星期的时间啊，终于没有白搭。呼呼，说起来做11月专题其实只是匆忙中的尝试，连自己也不满意的东西，而12月却是耘酿了许久，从选题到收集资料再到组织编写，颇费了些周折。而最终实现起来，也是意料之外的庞大！而这也只是一个开始，下一期我们还将揭示更多的内容给大家，这里算是给自己打广告吧，对本期网游专题感兴趣的朋友多提意见哦。

石子

上海托普信息技术学院 加拿大高科技互动艺术学院 联合招生



上海托普信息技术学院是国家教育主管部门批准，列入国家统一招生计划，具备独立颁发大专文凭资格的全日制普通高校，学院的培养目标是培养新世纪中国现代化建设必需的 IT 职业技术人才，让学院成为“IT 职业技术人才的起点，软件工程师的摇篮”。学院基础教学区占地 400 余亩，专业和实习教学区占地 300 余亩，学院设有各类专业 14 个，现有在校生 6000 人。学院是 MAYA 及 3ds max 授权培训认证机构。

加拿大高科技互动艺术学院（CIA）是国际动画工业重镇加拿大温哥华地区可颁发正式文凭的顶级动画游戏学院。该学院为迪斯尼制作过《玩具总动员》、《小熊维尼》《白雪公主》、《海底总动员》、《数码宝贝》等电玩游戏；为国际游戏巨头 EA 公司制作过《水上曲棍球》、《NBA 篮球》、《北美足球大联盟》等游戏；为 Radical 公司制作过《绿巨人》游戏；为全球知名的动画公司 MainFrame Entertainment 制作过三维动画片《变形金刚》、《骇客帝国》游戏版及《骇客帝国III》电影的特效。

游戏动画师、游戏程序师 中国加拿大倾力打造

为了系统培养从事游戏制作的高级专业人才，学院联合加拿大高科技互动艺术学院将于 2004 年 2 月开设第三期高级游戏设计师专业培训课程，有关事宜公告如下：

主要师资：

由学院具备丰富教学经验及专业制作经验的顶尖教师团队（原智冠艺术总监；《跳舞毯》游戏制作人，全球第二大游戏开发公司育碧资深游戏制作人等联袂担纲）与加拿大高科技互动艺术学院（CIA）的外籍讲师联合授课。《变形金刚》三维卡通制作人 DAVID LIU 担任技术总监，制作过《埃及王子》等梦工厂动画电影大片的 WOOD GATE、负责《最终幻想》电影渲染技术的成廉姆．伍迪、负责《骇客帝国III》电影特效的 MARK ROSE 以及《玩具总动员》导演，两次获得艾美动画特效奖、有北美图形艺术大师之称的 CLIFF GARBUTT 等大师将莅临指导。

专业及课程：

游戏动画专业（全日制 9 个月）：生物素描 / 色彩理论 / 构成 / 解剖 / 传统动画 / 角色设定 /PAINTER / PHOTOSHOP/FLASH 动画 /MAYA/3ds max / 后期合成 / 游戏体系结构 / 游戏设计 / 游戏编辑器及游戏引擎

游戏程序设计专业（全日制 9 个月）：计算机程序设计导论 / 数据结构与算法基础 / 面向对象系统分析与设计 / 软件工程概论 / 计算机网络 / 数据库原理 / 计算机图形学 /Windows 操作系统 / C++/Windows SDK 程序设计 /Windows MFC 程序设计 /Windows 多媒体编程 /Winsock 网络编程原理与应用 /DirectX 编程技术 /OpenGL 编程概论 /Maya & 3ds max 插件编程

相关证书：

完成学业将颁发上海托普信息技术学院结业证书，通过考核者颁发加拿大高科技互动艺术学院专业认证证书，同时可在学院参加 MAYA 和 3ds max 官方认证考试。

就业推荐：

成绩合格者将推荐到 Main Frame（加资）、EA（美资） 昱泉（台资）、育碧（法资）、大宇（台资）、TOSE（日资）、KONAMI（日资）、SEGA（日资）、盛大、上影数码、宏席资讯、新阳美术（台资）等国内外知名游戏、动画制作公司及国内 IT 业龙头企业托普集团下属企业就职。

出国深造：

毕业学生可选择到加拿大高科技互动艺术学院继续深造，已修课程可获得学分承认予以免修。

本世纪极具前途的产业！期待您的加入！

TOP CA

详情请登录 http://www.etop.com.cn

咨询热线：021-68025509 021-68020790
学院地址：上海市南汇区勤奋路一号
E-mail wzj@topgroup.com



火爆公测

收费在即
欢迎体验

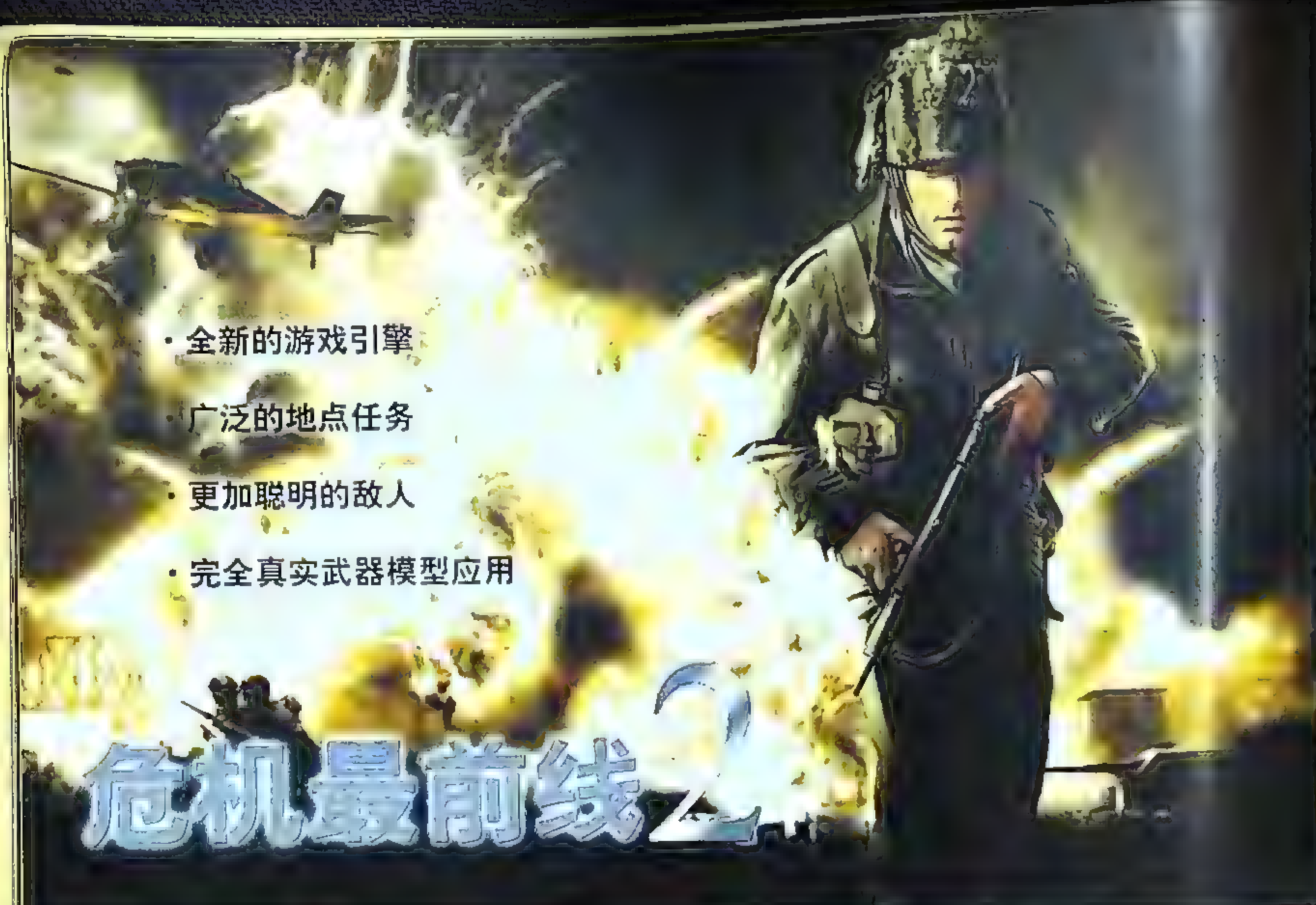


一个都不能少

“精灵派对”—《佣兵传说》
将在12月间为您呈现大型地面活动
详情敬请关注官方网站
www.nds.com.cn

北京汉娃娃软件科技有限责任公司 客服电话：(010)82780085 86 客服信箱：gm@hanwawa.com

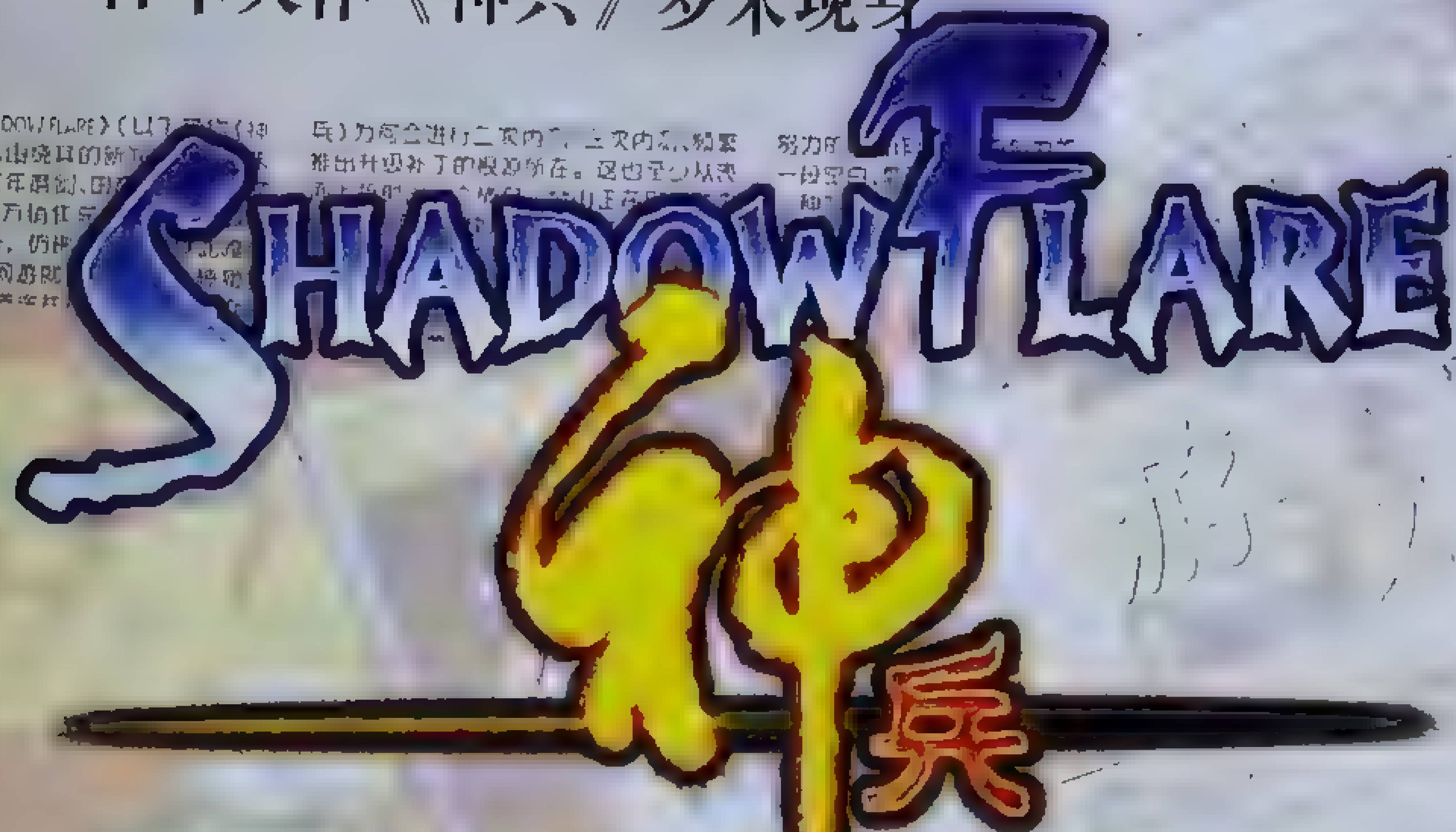
极品装备 一网打尽 轻松游戏 精彩大嘴
疯狂大抢购
大嘴
www.0mouth.com


·全新的游戏引擎
·广泛的地点任务
·更加聪明的敌人
·完全真实武器模型应用
危机最前线2


圣诞节惊喜上市!
CM4
冠军足球经理
03/04 赛季
RMB49
一个传说的结束,
一个辉煌时代最后的篇章,
一份你和我都不能不珍藏的回忆
最后的珍藏版
mitre

《神兵》线上动作角色扮演类游戏 荣获日本2002年度大作 2003年震撼上市

日本大作《神兵》岁末现身



- 作为暗黑类的线上动作角色扮演类游戏！
- 《神兵》日本获得2002年年度大作的评价！
- 4人同时在线进行冒险！
- 多样的破关任务……
- 陷阱、冒险、解谜带来不同的游戏乐趣！
- 身为新手佣兵的你在旅途中有“宠”的陪伴！
- 空间公司与你并肩作战！
- 值得信赖……
- 因为我们知道……

真实的刺激与快感将是游戏的重点所在!!!!!!



北京空间互动科技有限公司

地址:北京海淀区上地信息产业基地信息路1号国际创业园1号楼2306

电话 010-82895428 邮编 100085 网址 http://www.16316.com



DEN-YU SHA　XPEC Entertainment　乐陞科技

产品说明：

1.《神兵》共计四集，为了能让大陆玩家快速玩到完整的游戏，空间公司将四集游戏合并为上下两集上市。

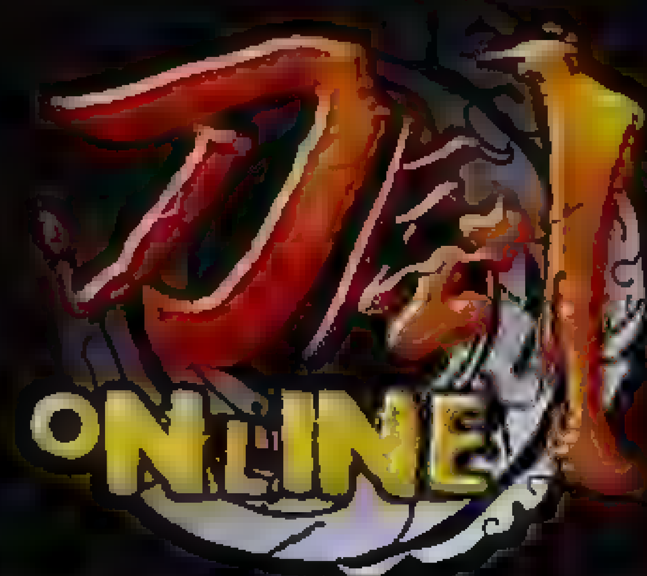
2.为方便国内玩家的娱乐消费需求，答谢广大玩家对空间公司的支持，空间公司决定在《神兵》上集内为玩家提供面值五元人民币的代金卷。

3.该代金卷只适用于玩家在购买《神兵》下集时发挥效力。

全国经销商名单(部分)

公司名称	联系电话
上海育业	021-631654
上海兴四方	021-636043
上海新华书店	021-63818
上海骏网	021-637463
南京探路人	025-689709
南京新高	025-470543
广州旭鸿	020-388165
广东连邦	020-875970
广州骏网	020-875314
宁波民乐	0574-87662
福建连邦	0591-78049
厦门金科达	0592-22020
深圳必靠达	0755-82073
深圳世名软件	0755-83749
南京苏四方	025-454753
青岛永邦	0532-38094
山东骏网	0531-89537
山东三邦	0531-81034
济南长川	0531-85447
成都连邦	028-829160
四川新华书店	028-867455
成都骏网	028-854353
成都章成书局	028-856510
昆明明星（连邦）	0871-51123
昆明骏网	0871-51075
昆明锋子	0871-51766
昆明威豪	0871-51071
昆明黑马	0871-61919
兰州国际	0931-82624
兰州世纪伟业	0931-88962
兰州鸿丰	0931-87621
西安日月	029-204800
西安辉煌	029-780666
贵阳黔丽书局	0851-59820
新疆蓝青	0991-28483
新疆华殷	0991-48495
天津华艺	022-278944
天津捷得	022-876941
天津开益书店	022-276344
天津连邦-菲博罗	022-274021
天津津科方圆	022-279600
石家庄鼎新	0311-88115
石家庄盖比尔	0311-80674
郑州赛乐氏	0371-38375
郑州冠达	0371-39731
合肥连邦	0551-36334
太原文力	0351-72259
太原立丰	0351-73204
包头晶合	0472-25201
武汉凡高	027-876591
长沙同和软件	0731-41344
湖南南软	0731-41111
哈尔滨三恩	0451-82524
哈尔滨瑞科	0451-86231
哈尔滨蓝鼎	0451-82529
沈阳金海	024-239659
大庆金锚亲书店	0459-63199
大连最新	0411-36341





中国神魔武侠网游巨作

一气呵成！格斗系统激情喷薄，3连斩、15连斩、99连斩！

一脉同心！阵法系统福祸与共，兄弟、夫妻、师徒结阵齐斩！

一决胜负！竞技系统龙虎相争，英雄好汉豪情对斩！

搜狐 SOHU.com



PIXEL 像素软件 PIXEL SOFTWARE

BLADE.SOHU.COM



明天你是否依然爱我

今天你看杂志了吗?

中国游戏杂志10年

今天你看杂志了吗?
我们的大史记
我们的同行们
看看我们身边的杂志
杂志属于有理想的人
游戏杂志人求职手册
一本游戏杂志的诞生



我们的大史记

黄金时代·1994~1996

雄鸡一唱东方红，中国出了游戏杂志
雄鸡一唱百鸡唱，咱们的事业正兴旺

（央视新闻评论部《东方红时空》改）

1994年5月，《电子游戏软件》创刊发行。作为中国大陆第一本电子游戏杂志，《电子游戏软件》大胆学习日本游戏杂志的先进经验，以充满个性和感召力的编辑风格，给经历过那个年代的玩家们留下了难以磨灭的美好回忆。其编辑中的代表人物龙哥、无类、老D、阿KING、软体动物等等，一度成为许多电玩迷的精神偶像。

1994年6月，《家用电脑与游戏机》创刊发行。

1995年8月，《大众软件》创刊发行。《大众软件》的定位是一本综合性的电脑普及杂志，但一直极为重视电脑游戏的内容，加之其通过努力发展多元经营奠定了在IT媒体中的地位，备受玩家和游戏厂商的重视。在多家媒体资讯和数据研究机构的调查案例中，《大众软件》往往在“游戏媒体”这一类别中出现，被认为是一本不是游戏杂志的游戏杂志。

自此，中国大陆游戏杂志版图中“电软”、“家游”和“大软”三分天下，因杂志定位和目标读者各有侧重，且国内游戏杂志市场欣欣向荣，故三本杂志都顺利实现了初期原始积累和随后的“可持续化发展”，品牌影响力至今不衰。

这一时期造就了第一批游戏杂志的忠实读者、第一批游戏杂志编辑和第一批游戏撰稿人，这些人以及同时出现的新的流行话语、新的沟通方式乃至新的生活态度，对日后的中国游戏业影响深远。

在游戏杂志的黄金时代，读者不在意粗劣的纸张和简陋的版式，编辑像勤学苦练的菜鸟在不断模仿和摸索；而作者则苦心孤诣地经营每一段文字。每个人都拥有赤子般的快乐。

黄金时代，无忧无虑的时代。

白银时代·1997~1999

新游戏杂志就像早上六点整的太阳，有的是机会！大把的票子，体面的位子，还有很多新来的

（央视新闻评论部·《分家在十月》·改）

随着国内游戏产业渐露雏形，市场快速发展，包括游戏杂志在内的周边市场日趋繁荣，越来越多的人开始进军游戏杂志领域。

1997年，由《科学时代》杂志社编辑出版的以家用电视游戏为主的《电子游戏与电脑游戏》面世。这本杂志迅速崛起，带动《电子·电脑GAME之家》（《西部电子》）、《游戏周志》（《科技与效益》）等同类杂志纷纷进入市场。1998年6月，《游戏机实用技术》创刊，这本杂志在全彩化、大开本、半月刊化、光盘配合等方面走在了同类杂志的前列，内容编排深得家用机玩家的喜爱。

1998年，《现代化》杂志与台湾智冠公司进行版权合作，改版为《软件与光盘》。其后智冠推出《风云》游戏，以25元的价格与杂志捆绑销售，令人瞩目的销售成绩使游戏厂商仿佛发现了渠道的新大陆，此后游戏杂志配盘的形式一度风靡，影响延续至今。

1999年5月，《电脑游戏攻略》（《电脑乐园》）面世，1999年6月，《游戏时代》（《内蒙古软件》）面世，专业电脑游戏杂志市场进入群雄逐鹿阶段。而在此期间，一本叫做《新浪潮》的杂志有理由在中国游戏杂志史上留下一笔。这是由原《CBI游戏天地》的光头、阿猪和原《家游》的CY等人编辑的国内第一本全彩游戏周刊，并在游戏媒体中较早开始关注职业电子竞技领域，各方面都颇有新意。

由于新闻出版法规和政策的限制，后续出现的游戏杂志虽然层出不穷，但大多并非严格意义上的“创刊”，如果套用金融术语的话叫“借壳上市”。不够规范的以书代刊和以光盘号出刊的情况也极为常见，最早的《电玩一族》、《GAME集中营》（《电子游戏软件》前身）和后来的《游戏批评》等是其中最有代表性的例子。《游戏批评》是另一种意义上不是游戏杂志的游戏杂志，它本身是丛书，但在业内人士和资深玩家中有良好的口碑，有如前几年文化界中很受欢迎的那套《今日先锋》。

随着游戏杂志市场高热不退，一些杂志开始尝试向游戏杂志转型，如《家庭电脑世界》在一段时间内大量增加游戏内容，连续附送攻略手册，得到了不少玩家的关注。此外，《电脑爱好者》、《电脑时空》、《少年电世界》、《电脑》、《软件世界》、《少年电脑世界》等杂志的选题重点开始向电脑游戏倾斜，当年一位电脑游戏杂志编辑在市场研究报告中这样写道“本刊同类竞争对手不下10家，接近类竞争对手不下40家！”

白银时代，没有节制的时代。

青铜时代·2000~2003

在2003年的12月，一个多事之冬。中国游戏杂志的人们，被卷进了一场深刻的触及灵魂的变革。许多人暴露出本来面目，许多人变得面目全非。革命的前夜是寒冷的……

（央视新闻评论部《分家在十月》改）

新世纪伊始，互联网和网络游戏的跳跃性发展，给中国游戏杂志带来了一波波新的冲击和机遇。游戏杂志市场开始接近饱和，竞争空前惨烈，活跃于白银时代的某些杂志开始进入衰退阶段，直至黯然消失。

2000年，《网络游戏世界》创刊，游戏杂志的市场定位再度细分。同期，《计算机与生活（eGamer）》获得台湾游戏杂志《新游戏时代》的授权全新登场。

2001年10月，《电脑爱好者》杂志社主办的《互动软件》出版。同年，《娱乐大世界》、《计算机与航空（游戏版）》等杂志昙花一现。

2002年1月，《大众软件》旗下的《大众游戏》上市，荟萃了一批编辑作者精英、拥有超厚页码和超贵价格的《大众游戏》在创刊号中表示，“我们的志向最远大。”

2002年4月，获得著名游戏网站GameSpot授权的《雅户·游戏基地》上市。有关这本杂志的消息曾如一石击水，反响热烈，国外媒体资讯和品牌的优势能否与国内市场和玩家需求良好结合，至今仍是广受关注的话题。

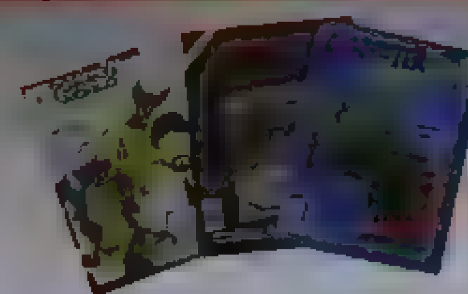
2002年7月，《e-Play电脑游戏新干线》创刊。同年，《电脑商情报》集团的服务于家用机玩家的《游戏日》杂志浮出水面。

这一时期，游戏杂志的生存空间受到来自多个方面的威胁，媒体权威开始被质疑和挑战。网络媒体和电视媒体挤占了游戏杂志部分原有的市场，网络游戏异变般的繁殖速度令游戏杂志的选题比例和收益组成瞬间失衡，读者利益和商业利益的矛盾一时难以调和，游戏杂志正在承受前所未有的双重压力。

青铜时代，残酷迷失的时代。

读者说，我们要看的是一本真正的杂志，我们要看到品位，看到风尚，看到趣味，看到那些只属于我们自己的东西。快让那下一个英雄时代降临，否则你们都将步入冥府……

好吧，游戏杂志的神祇，历史的主宰本来就是你们。■



Computer Gaming World
www.computergaming.com

CGW于1980年在美国创刊，双月发行，1988年改为单月发行至今。它是世界上历史最悠久的电脑游戏专业杂志，它的CGW TOP 100游戏排行及“游戏名作殿堂”（Hall of Fame）佳作名录，深受玩家推崇，充分表明了CGW在电脑游戏界的崇高地位。

CGW可被称为电脑游戏业的一本活字典，涵盖了从Atari、APPLEII、C64到IBM PC各时代的电脑游戏风貌。其早期出版品更成为游戏收藏家们竞相猎取的藏品。在网络资讯大行其道的时代，CGW杂志在内容上继续保持第一手的产品资讯报道，凭借资深的专栏作家团队对电脑游戏作出精准的评述，并围绕游戏畅谈各种文化、传说及真实世界的体验，同时积极推行电子版的发行订阅方式。



PC Gamer
www pcgamer.com

PCG于1993年在美国创刊，单月发行。作为电脑游戏高速发展时代诞生的杂志，PCG带有更多时代特色，它不遗余力的扩大着自身对这个产业的影响力，从各种游戏包装和宣传广告上常看到的PCG的评分，就足以令人感受到PCG的八面威风。

事实上，电脑游戏进入产品极大丰富、竞争空前激烈的时代，厂商迫切的需要一个能够触动消费者对其产品投入更多关注的要素，消费者也需要一个更为全面和直接的产品选购指南。PCG感受到并抓住了这样的市场需求，很快成为电脑游戏媒体领域一支新的强势力量。从玩家的角度来看待这个游戏世界，PCG借此获得了自己的独特地位。



软体世界
www.swm com.tw

《软体世界》创刊于1989年，由台湾省智冠科技有限公司出版发行。虽然很多人会对一本拥有游戏公司背景的杂志的公信力持怀疑态度，但智冠科技作为华人世界中一度拥有最强游戏产品研发及代理能力的公司，其在整个市场上的影响力不可忽视，所以，这样一本集结有智冠科技游戏资讯的杂志，同样也可以满足许多玩家的需求。

正是在满足消费者的资讯需求、促进母公司的产品销售这样的微妙关系下，《软体世界》一度也成为台湾省内销量最大、厚度最大的电脑游戏杂志，各种智冠科技的中文游戏的第一手详细图文资讯，使其拥有他人无法比拟的特质，并以其准确的中文游戏读者群体的对象，也同时吸引着其它游戏公司的关注和业务合作。

《软体世界》是商业利益最大化目标下的一个成功的游戏媒体操作案例，这样的成功却并不一定总是会出现在任何地方。



电脑游戏世界
www.ccgwce.com.tw

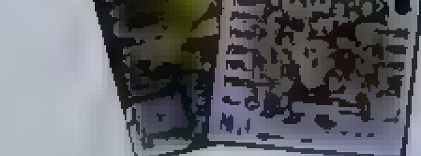
《电脑游戏世界》是智冠科技与世界著名电脑游戏杂志Computer Gaming World合作推出的国际中文版。在90年代，智冠科技曾是台湾省内最大的欧美电脑游戏软件代理商，因此，涵盖了欧美电脑游戏动态的CGW，就成为了《电脑游戏世界》必然的合作伙伴。

在互联网尚在襁褓中的时代，想要获得欧美电脑游戏资讯，对普通玩家来说几乎是不可能的。《电脑游戏世界》的推出，满足了喜好欧美游戏的玩家的迫切需求。在90年代中期以前，可说是拥有相当大的影响力。

随着智冠科技的欧美游戏代理业务逐渐削弱，以及欧美游戏的资讯借助其它游戏媒体及互联网而越来越多的可以被获得，《电脑游戏世界》在与CGW的内容授权合作也在90年代末终止。而今的《电脑游戏世界》除了涵盖中文及欧美游戏内容外，其中的日本游戏内容，也许才是其展现新的异域风采的舞台。



我们的同行们



新游戏时代
Style Game Magazzine

由台湾省第三波文化事业创办的《新游戏时代》于1993年发行第一期，在2003年停止发行，历时十年。第三波是台湾省内一家影响力很大的欧美游戏代理发行商，《新游戏时代》的创办很容易令人联想到智冠科技创办的《软体世界》，事实上两者的创办目标应该是相似的。

由于第三波所代理的欧美游戏产品线相当丰富，《新游戏时代》的内容在早期也力求涵盖欧美游戏市场的动态，打造权威的媒体形象，以权威性来支持游戏产品的发行，取得双赢。这样的努力，一度造就了《新游戏时代》广受欢迎的局面。

在游戏市场急速变化、媒体竞争加剧的情况下，《新游戏时代》也在深刻思考和寻找自己的发展出路 它是惟一提出放弃游戏评论而只保留新品介绍的游戏杂志，因第三波代理产品减少，及媒体自主发展的广告需求，使本地研发的中文游戏介绍渐渐压过欧美游戏内容。后来，母公司放弃了游戏软件代理业务，也放弃了对这本杂志的支撑，但《新游戏时代》无法抹除厚重的商业烙印，也因这样一系列从内到外的变故，使一本拥有十年历史的游戏媒体最终宣告停刊。



电脑玩家
www.pcgamer com.tw

历经12年的出版时间，作为台湾省内et有的没有游戏软件公司背景的独立媒体，《电脑玩家》一直以公正客观的评述观点为自豪。

从玩家的心态出发，《电脑玩家》12年的发行历程中作出了很多值得[illegible]的探索。1994年，姊妹刊《电脑玩家 攻略月刊》为满足那个时代里游戏玩家[illegible]各种游戏指导的需求而出现，虽然得到铁杆玩家的热烈反响，但发行量[illegible]支撑它的继续发行。徐人强先生曾说，它是在错误的时代里诞生了，因为[illegible]游戏消费者都还不习惯专为攻略而购买书刊，难道攻略不是在杂志上“附送”的吗？不过此后，《电脑玩家》所出版的攻略单行本系列，也算是传承了《攻略月刊》的衣钵，继续着帮助玩家冒险犯难的使命。

1996年，《电脑玩家》与美国PC GAMER杂志开始版权合作。[illegible]，《电脑玩家》开始邀请一些女孩作为杂志封面人物，并配有专访，[illegible]特殊玩家的游戏生活。随着单机游戏市场急速萎缩，以单机游戏内容为主的《电脑玩家》也成了骑马钉的“消瘦身材”，但其“游戏基地”网站已成为[illegible]重的网络游戏资讯中心，其《网络游戏双周刊》的独立发行也步入稳定时期。

看看我们身边的杂志

"让我告诉你,你来的原因。你知道一些事,虽然你无法解释,却能感觉到。你这一生都感觉到,这世界很不对劲。你说不出个所以然,但它就在那儿,像心头的一根刺,会把你逼疯。所以你才会来到这儿。

"你知道那是什么吗?"

摩菲斯特的诱惑

《看电影》10月下专题——"摩菲斯特的诱惑,纳粹电影"

整个专题分为七个单元:"有一种自省"、"唉?! 希特勒"、"明星的恶魔之旅"、"纳粹性状"、"那个背景说事儿"、"新纳粹现象"、"后纳粹符号",从不同角度、不同层面对"纳粹电影"作了诠释。专题紧紧围绕不同时代、不同主题的电影作品,通过对剧情、人物、场景、对白、音乐等元素的剖析,将"纳粹"背后所蕴含的复杂人性,以及电影创作者的独特思考,展现在读者面前,辅以精彩的剧照和点评,令人回味无穷。

我们不妨设想一下,一个"纳粹游戏"的专题会做成什么样?如果按常规思路走的话,应该可以分为游戏与历史两大部分。游戏部分主要介绍动作射击、即时策略、飞行模拟、战棋、冒险等不同类型的二战游戏,包括剧情说明、玩点分析、公司简介、个人感受,辅以一堆毫无说服力的游戏截图,最后再略微探讨一下战争游戏对玩家的思想和感情的潜移默化的影响。历史部分则可以完全脱开游戏,大段引用历史教材或各类文献上的文字和图片资料,缀以游戏内外的小花絮,以证明上述游戏与历史之间的确存在某种关联。事实上,无论作者还是读者都很清楚,两者仅有形式上的交叉,而无精神上的交融。

当然,整个专题在结构上可能会有所变化,但可用的元素就这么多,再优秀的策划者和作者也无法做出一顿如《摩菲斯特的诱惑,纳粹电影》般的美餐。这与个人的能力无关,而是受游戏这种"艺术"形式本身的表现力和感染力所限。

我知道欧洲有这么一群学者,他们把自己的业余时间花在了研究游戏上。他们研究的不是游戏攻略,也不是游戏秘技,而是游戏这一新生媒体对社会政治、经济和文化的影响,研究隐藏在游戏背后的意义符号。几年来他们撰写了不少论文,例如《游戏的哲学视角》、《游戏的文化框架》、《多人游戏的交互形式和沟通行为》等,尽管这些研究还只是停留在形而上的思考,未有任何实质性的成果,短时间内也不可能衍生出如电影美学、电影社会学、电影心理学般庞大的理论体系,但他们的执著精神令人钦佩。

国内也有艺术家试图挖掘游戏的艺术性,更准确地说是艺术的游戏性。政治波普艺术的先驱冯梦波先生是一位雷神迷,早在1997年他就曾以《毁灭战士》为背景,创作过一部名为《智取威虎山》(Taking Mt Doom by Strategy)的互动艺术作品,并在美国、英国、日本等地的个人艺术展中演示。可这又能说明什么呢?杨小彦先生在《厕所、卡通与反抗的利润》一文中说得很清楚:"艺术家把玩具变成了'艺术',把流行当成了意义,然后,艺术掮客把这'艺术'与'意义'一起转变成了可观的利润。"

当游戏孕育出自己的好莱坞后,自会有安德列·巴赞这样的学者出一本《游戏是什么》的书,将游戏带入艺术的殿堂。

但现阶段,我们只能把游戏视为一种伪艺术,一种伪文化。

你爱我也爱

《当代歌坛》11月第一期封面故事:"最 In 的焦点,最热的星星,你爱我也爱"

明星图片、明星近况、明星语录、明星八卦、明星服饰……当真是星光灿烂。整本杂志通篇是人物介绍,只有两、三页苍白无力的专辑点评,其对音乐的理解和评论已经全部渗透入了对明星的报道中。

精英当不成,大众一把总可以吧。都说游戏是一种大众娱乐,可仔细琢磨起来,才发现它一点儿也不大众。

音乐是一种大众娱乐,古典乐、流行乐、摇滚乐、说唱乐……不同年龄、不同层次的听众总能找到自己喜爱的歌曲和歌手。80年代生人不一定能理解刘欢在《60年代生人》这张专辑中所演绎的《怀念战友》、《翻身农奴把歌唱》那些老歌,刘欢也不一定能接受《PainKiller》这本以"更快、更重、更狠"为主旨的重型音乐杂志所诠释的那种邪恶和残暴,但大家都认同一点:这个世界绝不能没有音乐。

电影是一种大众娱乐,上个世纪五六十年代,电影业曾经与烟草业一样是我国的利税大户。十三年前,全国的票房收入曾达到32.34亿人民币,观众达到79.37亿人次。虽说现在由于文化生活的丰富、音像市场的繁荣以及盗版的猖獗,电影市场已大不如前,但再不景气也还是有1亿人次的票房观众量,2002年中央电视台电影频道还是能覆盖7亿多人。

这就是大众的力量。游戏呢?据说《传奇》极大地拓展了游戏的受众面,从少年到长者、从民工到大款,都有人在玩这款"烂游戏",但根据IDC的调查,我国网络游戏的消费群依然集中在19岁至22岁之间,据说某些网络游戏中的男女玩家比例达到了2比1,更有人由此得出"一个女性至少可以拉动三个男性进入游戏"的黄金定律,但根据IDC的调查,男性玩家在网络游戏玩家群中所占的比例依然高达93.2%。

在电视、报刊、杂志、网络媒体上,在人们茶余饭后的闲聊中,音乐、电影的出镜率远远高于游戏。我只看到《仙境传说》在《电影世界》上刊登广告,却从未见过哪家电影公司跑到游戏杂志上来凑热闹。跑到大街上随便找个人问问,十个有九个不知道现在最红的游戏是哪一款,但十个有九个都知道现在最火的电影是《骇客帝国3》。

主流的影视、音乐媒体可以随时随地搬出一堆明星供人膜拜,变出一堆八卦任人消遣,游戏媒体没有,无论姚壮宪还是罗晓音,无论游戏美眉还是战队英雄,他们的造星运动仍然停留在原始社会阶段。这也是没办法,全国的游戏玩家满打满算才3000多万,随便挑一些小有名气的歌星、影星、幸运星出来,谁没个几千万的拥趸呢。

所以说,游戏在中国,还只是一种小众娱乐。

好一面独立的旗帜

《电影世界》10月上专题:"好一面独立的旗帜"

作者在"在路上,在别处"一文中写道:"我们能不能看到贾樟柯的电影,对于那些作品的成败都无关紧要。他们谈论的已经是国际艺术市场的资金运做和全球化市场,而我们等待的仍然是中国电影从奄奄一息中挣扎出来。"

网络游戏火起来以后,大家开始关注韩流现象,但这么多年来却很少有人对单机游戏的美流现象提出质疑。2002年国内发售的单机游戏中,国外产品(主要来自美国)占到了86%。随着索尼PS2和任天堂关系产品神游机的进入,国内的电视游戏市场即将启动,日流是不是也快来了?

国家标准化管理委员会今年曾委托某大学做了一份关于游戏产业的调研报告,报告中提到不支持PS2之类的主机进入中国的若干理由,其中有两点:1、这类主机的硬件体系是封闭的、专用的、非通用的;2、这类主机的软件体系是封闭的,采用了非市场化的授权体系。

绝大多数电视游戏玩家可能都无法接受这两点理由,的确,厂商有权保护自己的知识产权,有权利用自己的知识产权去牟取利益,即使这种利益是建立在垄断的基础上。但我还是要举双手赞同该报告的结论,在对待高技术产业上,政府最应该关心的是能否形成自己的知识产权开发功能,能否通过自身的创新能力,形成产业化规模。

拉丁美洲是我们的前车之鉴,任天堂公司早在1993年就以合资方式进入拉丁美洲,随后是索尼,再后来是微软,而现在拉美的本土游戏开发业却依然是荒芜一片。游戏厂商看重的是拉美廉价的劳动力,看重的是北美自由贸易协定,看重的是 Maquiladora 工厂模式。如今它们又把巴西、墨西哥、哥斯达黎加的生产线迁往台湾、迁往广东、迁往江苏,辅以直接汉化的游戏软件,面向中国市场进行销售。事实证明,这一模式对本土产业成长的贡献微乎其微。我从不相信"行货主机的登场将全面激活原先业已萎缩的中国游戏软件开发行业"之类的言论,那只是自欺欺人而已。

算上大大小小的工作室,中国真正涉足游戏制作的单位不足百家,其境况如何,大家心知肚明。八个月的开发周期、30万的制作经费,这就是一款国产单机游戏的全部真相。原金山策划李兰云把国内的游戏制作单位分为"工作室"、"制作型公司"、"营运型公司"和"资本型公司"四类,前三类的境况有些糟糕,后一类的际遇也谈不上好。

国家科技部拿出500万用于网络游戏的技术研发,这500万投到了什么地方?如何使用的?如何管理的?我们不太清楚。我们唯一可以期望的是,这500万的象征意义能够大于它的实际作用。

中国游戏业的明天也许会很美好,但现在看来,它不过是一块殖民地而已。

好莱坞资本论

《新电影》11月上专题:"好莱坞资本论"

尚可在这个专题的前言中写道:"我们,以及中国电影只有清楚洞察了好莱坞体制的创造活力所在和弊端症结所在,才有可能在艺术和财富、个人梦想和社会需要之间找到合理的平衡。"

今年年初中国游戏业传来了一声欢呼,根据IDC的统计结果,2002年中国网络游戏的市场规模为9.1亿,再加上单机游戏约4亿的销售收入,2002年中国游戏市场的整体规模超过13亿人民币,而2002年中国电影业的票房收入只有不到10亿。于是有人得出结论,中国游戏业的市场规模已经超过电影业,网络游戏只用了短短三年时间就一举击败发展近百年的中国电影业,实在是可喜可贺。

遗憾的是,这位计算者把每年通过音像市场消费的30多亿的电影产品遗漏了,把央视电影频道所覆盖的7.15亿的受众遗漏了。

这也怪不得他,总是有人乐此不疲。今年4月12日,《国际金融报》刊登了一篇题为《势不可挡:韩国游戏业超汽车业,全球游戏业超电影业》的报道。国家信息化测评中心常务副主任姜奇平老师在读及此文后"悲愤交集",认为"中国游戏业早该超过汽车业,失此机遇,心中好痛,哀我中华",遂做《国殇——读韩国游戏业超汽车业》一文,质问"游戏业之失,是谁之罪?"

我非常赞同姜老师的观点,但在质问之前,还是有必要先对这些"超过"加以求证。韩国网络游戏的产值是否已经超过汽车工业,我没有在那篇报道中找到任何具体的数字和计算方法,而报道中提到的"2001年全球的游戏市场达到165亿美元,超过电影160亿美元的市场收入",我倒是了解一二。这个"超过"是建立在一增一减的基础上,增的是游戏业的硬件周边销售,减的是电影业的录像带、DVD的销售/租赁和电视播放授权等业务(这一块的收入占了美国电影业总收入的80%)。

从不奢望业内人士能洞察国外游戏业"创造活力所在和弊端症结所在",但他们至少应该找准自己的位置。如果连地面在哪儿都找不到,怎么可能脚踏实地去做事?

一贯秉持技术人员的务实作风而给媒体留下良好印象的【人物名马赛克】,在向现场记者介绍【游戏名虚化】的画面时,称其"不亚于《天堂2》和《魔兽世界》",看得出他在决定作这个比较前曾犹豫了一下,但最后还是说了出来,而我听完之后也没有感到丝毫的惊讶。

缺乏底气的浮躁,这就是中国游戏业最真实的现状。

革命,为了人类的解放事业

《看电影》10月下封面故事:"《骇客帝国III 革命》——革命,为了人类的解放事业"

"尼奥来到了史密斯的面前,矩阵给了他们一个瓢泼大雨的环境,史密斯已经在这个小小的街道布满了他的复制品,他们都是一样的刻板,带着墨镜,和史密斯一起狞笑。"

聊了我们的游戏,聊了我们的游戏业,目的只是为了让大家能够理解中国的游戏媒体所面临的尴尬境地:它因根植于殖民化的土壤中而丧失了独立的思想,它因服务于小众而陷入自闭与自恋中难以自拔。白天,它在弥漫浮躁气息的空气中艰难而贪婪地寻找着食物;夜晚,它在旖旎绵延的睡梦中心满意足地眺望着艺术的海市蜃楼。

一位记者朋友曾经说过一段令我深思的话:"我觉得做媒体至少要卖艺不卖身,什么都卖就不是媒体了。……至少我知道:一份综合性媒体有迎合读者的内容,也有个性独特的内容。我能区分开它们,并且制作两部分的内容都有自己的办法。我不以制作前者为耻,只以制作出后者为荣。"

我不能完全同意他的观点,因为我知道,读者需要的不是迎合,而是尊重。我来编辑部的时间很短,这间办公室给我印象最深的不是转椅旁堆放着的新异的硬件,不是柜子里陈列着的琳琅的游戏,而是桌上一封封感情质朴的读者来信。曾经以为媒体的生命力缘于优秀的作者,缘于优秀的编辑,现在我相信自己错了。我们之所以仍然在仰望星空,是因为在我们身后,有数万名与我们一同寻找信仰、期待激情的读者。我们的独特个性,必须也只可能体现在对他们的尊重、对他们的尽责之中。

崔妮蒂失去了生命,尼奥躺在了地上,人类与矩阵达成了妥协。明天会是什么样我们并不清楚,但选择权依然掌握在我们手中:回到容器里继续品尝虚幻的美酒,还是留下来尽自己的微薄之力去改造真实的世界。

我们为您选择了前者,我们为自己选择了后者。

"这是你最后一次机会,尼奥,决定了就不能再反悔。吞下蓝色药丸,幻境结束,起床后一切如故,吞下红色药丸,我就会带你去见识见识。"■



杂志属于有理想的人

在满足读者的基本需求和追求游戏文化之间摇摆，所有的杂志不过是这2个极端中间的某一个点，有的靠前面近些，有的靠后面近些。

——毕波（SALALA）·《POPGAMER》编辑

■您是怎么进入游戏圈的？

□写稿的话，98年第一次投稿。正式进入游戏圈是2000年来到北京做"星云游戏网"。那时年纪还不大，所以并没有特别考虑前途问题，因为刚进入游戏圈，所以很有一番想做出一些东西来的想法，这个想法支持了我几年。现在来说，把游戏看成一种谋生的手段，也许更实际些。但并不是说，做一些东西的想法就没了，只是被隐藏起来而已。

■作为网站和纸媒体都经历过的编辑，您觉得这两者今后的消长会怎么样？

□网站还是会发展的，目前，单纯的网站资讯无法实现用利润来推动网站。而纸媒体，我想未来几年内，境外一些优秀游戏杂志将会对国内游戏杂志走势起到很大影响。

■那您觉得境外游戏杂志之"优秀"点何在呢？

□细节。一些国外的杂志，如《Computer Gaming World》，在细节之处可以说比国内的任何一家游戏杂志都要好。包括整体杂志，游戏文章，随文配图，图片说明，媒体敏锐度等。当然，美工也是很强。当然这话说起来也不轻松，国外杂志的编辑力量和背景优势使得它会比国内的杂志优先得到游戏资源，这也是没办法较量的。

■您比较喜欢欧美杂志多点？相对于日本游戏杂志？

□于我来说，欧美游戏杂志相对大气些，而日本游戏杂志则对一款游戏本身分析的更透彻，另外日本杂志感觉低龄化一些（相对来说）。也许是因为在日本PC游戏远没有TV游戏那么受欢迎吧。我认为目前国内大量玩家还处于游戏普及程度，中高级玩家在整体玩家群中占据很少的份额（金字塔来说，比例相当小）。所以我觉得杂志定位很重要，要群众基础的话，就拉下脸来做大众。要做高端，就从杂志内容上走精品文化。

■那么作为您个人（和贵刊的宗旨无关），您觉得自己理想中的游戏杂志是什么样的？

□说句最通俗的话就是"杂志是给读者看的，只要读者看起来觉得文章好，才最重要。"杂志所有的一切都是为这个信条服务的。杂志怎么才算好？读者一个月买一本游戏杂志，里面的内容他都感兴趣（新闻、前瞻、攻略、评论、文化），才是好的杂志。

■如果失业了，您还会选择继续做游戏编辑吗？

□当然会。对我而言，这是我个人最好的就业能力吧。而且我也并不反感游戏业，所以这点对我来说谈不上是什么重大的选择问题吧。

■您觉得自己是一个游戏理想主义者吗？

□这是我的缺点。可以说，我很长时间内，一直是这样的人。我其实希望能改变些，更现实些。但是骨子里有些东西改变不了，只能被隐藏起来罢了。我再次重复，我认为这是我的缺点。

我所幻想的这本刊物，它应当与目前国内的游戏刊物都有所区别，而又有所继承。区别是在于其更强烈的娱乐性和读者本位思想，而继承，则是继承目前媒体所已有的栏目结构。

——汪铁·《大众软件》首席记者

游戏刊物摆脱目前的表面化和肤浅化，走向产业的深度，是势在必行的一条路。但如果谈到我个人对一本刊物的理想——则必须事先声明，以下言论纯属理[illegible]。

我所幻想的这本刊物，它应当与目前国内的游戏刊物都有所区别，而又有所继承。区别是在于其更强烈的娱乐性和读者本位思想，而继承，则是继承目前媒体所已有的栏目结构。

我认为一本刊物，应当抓住它所报道的事物的核心本质，甚至在内容和结构上向之趋同。游戏媒体报道游戏，而游戏的核心本质是什么呢？尽管现在乃至今后，将有无数的声音出来粉饰和美化游戏，我则始终抱定一个观点，即认为游戏是以模拟现实的手法来疏远现实的一种精神产品。这种精神产品，产生于人类的本性，而最终使人类对之产生精神依赖。你离游戏越近，就离现实越远。

深入游戏之美，那种如泣如诉、深入骨髓、混杂着疲劳感、暂时性丧失思考能力、同时耗费大量时间的精神体验，我想大家都有所体会。美的极致是一种淡淡的悲哀和空虚。而为游戏玩家所服务的刊物，则应是这种极致感受的寄托和收容之地。

刊物报道产业、记录历史、披露真相乃至答疑解难、提高玩家对游戏的理解能力，则都务必要建立在这个终极目标之上。如果你要探讨一个游戏行业的严肃话题，那一定是因为读者对它有迫切的兴趣，记者不该将精力过多地放在"真相"本身上。娱乐、教会娱乐、推崇娱乐，这或许是体现人类尊严的唯一途径。看看世界上最卖座的电影、最畅销的读物，你只能得出这一结论。你毫无其他的办法来解决人自身的困惑和艰难。你越是想披露真相，就离"真相"越远，你制造越光明的灯火，周围就越发显得黑暗。

既然强调刊物的娱乐性，那么"娱乐"自有格调高下之分，凶杀、色情读物最好卖，但这不是游戏刊物应努力的方向。至于其他方面的内容，自然也是限制重重，我觉得唯一可以努力的方向，就是在个性化和人文化方面无休止的追求。这样做也是符合游戏产品本身所具备的人文特征的，但又要注意不能曲高和寡，丧失读者。编辑记者是引导者，高于读者，但不能抛弃读者。编辑和记者自身的学习和修炼是怎么强调都不过分的，但这种修炼最终呈现在刊物上的，应是更有趣、更具娱乐性的文章和栏目。

目前国内的一些热门电影刊物已经初步具备了我所希望见到的面貌，但它们目前依然存在着"拿来主义"和"孤芳自赏"的问题。

至于我个人比较欣赏的编辑，则是GameSpot执行总编Greg Kasavin。他是个意志坚定、勤奋的人，同时他的头脑清晰，文笔过硬。在他的文章里，每一段和每一句话都表达出不同的含义，没有任何多余的水分。而文章最终要表达的意义，你只有在读完后才能感受到。而同样是他的同事，大多数人的文章就很无聊，你只能一段一段地去读。例如"你为什么不用51音阶去玩游戏"之类的文章，你只需要读标题就够了。文章不好看，编辑不刻苦去钻研游戏，不能旁征博引，刊物就谈不上任何娱乐性。

如果说得现实点，我所理想的游戏刊物，或许应该是那种读者不想错过其中每一句话的刊物吧。

我们唯一能做的就是：把内容做好，用内容真正赢得消费者。要办好一本杂志，这不就是最根本、最重要的吗！而不是靠一些手段或是靠某棵大树的庇荫。

——徐人强·中国台湾《电脑玩家》杂志社社长

■您做游戏杂志几年了？

□《电脑玩家》是我在1991年8月创办的，算起来已经超过12年了！这12年的过程真是酸甜苦辣、倍尝辛苦、艰辛无数，却也乐趣无穷啊！

■您以前还做过什么与游戏杂志有关的事？

□我从大学二年级那一年（1984年）开始接触并从此热爱电脑游戏的。那时个人电脑的主流是苹果二号电脑（Apple II），虽然游戏软件可以"方便取得"，但游戏说明书却十分稀少，如果没有说明文件，根本不知道怎么玩。于是，一些拥有"原版游戏"的公司便出版游戏说明书来贩售，满足了如我这般玩者的需要。所以便经常主动前往位于台北的"精讯公司"（台湾最早期经营游戏业务的公司）朝圣，瞻仰那些精美稀有的美国原版游戏，并且认识了精讯公司的老板"老李"先生（另一位李姓合伙人因为年纪比较轻，叫做"小李"，他就是后来自立门户，鼎鼎大名的大宇公司总经理李永进先生），成为精讯所出版的游戏杂志《精讯电脑》的特约作者，经常发表文章于这本当时台湾仅有的游戏杂志当中。

随着经验值和信任值的累积，接着又"二转升级"成为说明书的翻译作者，第一本翻译的游戏说明书是SSI公司出品的《21世纪公路战》（Roadwar2000）。由于我在高中和大学编过校刊和毕业纪念册，所以在"抢得"Microprose公司的年度飞行模拟大作《飞行坦克》（Gunship）的说明书"翻译权"之后，我还毛遂自荐"免费"帮他们编排这本说明书。原因之一是觉得编排版面是一件有趣的事，二来，其实也是主要的原因，就是担心别人把这款经典游戏的说明书给排丑了，弄坏了它的价值感。或许就是这些经历，促成我后来创办《电脑玩家》吧！

■您觉得现在的游戏杂志好做吗？

□现在游戏杂志是越来越难做了。原因之一是参与者越来越多，竞争越来越激烈。特别是在台湾，由于地方小，出版业门槛比较低，游戏厂商特爱自己办杂志，把杂志当作促销自己产品的媒体工具，结果就让我们这种只办杂志不卖游戏的杂志社，感觉特别辛苦。因为这种厂商自办杂志的营利企图心比较薄弱，甚至有赔少就是赚的观念，所以在杂志的零售价格与广告价格上，常使用低于一般杂志界的破坏性价格，把自己，也迫使其他游戏杂志的经营获利率给大大的拖了下来。

最近在台湾刚刚停刊的《新游戏时代》杂志，就在得不到母公司的继续奥援之下，结束10年的经营。这样的结果虽说是作茧自缚，但当初打坏市场规则的作法却没有因此消失，因为不利于杂志经营的市场低标准已经订定，消费者与广告主的消费观念已经很难拉回。走了一家，却又来了另一家的《GameQ》，这可能是我们必须继续面对的宿命，我们唯一能做的就是：把内容做好，用内容真正赢得消费者。要办好一本杂志，这不就是最根本、最重要的吗！而不是靠一些手段或是靠某棵大树的庇荫。

另一个让杂志越来越不好做的原因是"网路"，网路上太多不用钱的资讯，又可彼此互助，寻求解答。网路已把百万级发行量的美国"阁楼杂志"搞到倒闭，也让《Playboy》不得不改弦易辙，避免同样的命运。这同样是游戏杂志所必须面对的严肃课题。

第三个原因，是大陆的特别原因，就是杂志的成本和售价关系并不健康。消费者已经习惯，甚至可以说是"要求"游戏杂志必须页数多而且全彩，这使得印制成本增加非常的多，但消费者的荷包（或是说消费观念）并没有准备好要负担一个可以让杂志社有利润的零售价钱，所以造成杂志社几乎无法从零售市场赚到钱，只能赚广告市场的钱。这个现象使得游戏杂志的经营变得越来越困难，特别是新杂志的经营者。

■您能说说自己理想中的游戏杂志是什么样子吗？

□以读者的立场为立场，有足够的游戏专业、编辑专业、市场专业，和读者交朋友的杂志。

我理想中的游戏媒体没有攻略、秘籍之类的实用内容。她应该比较成熟，应该有很浓的游戏文化品味。

——汪岱·《大众软件》执行主编

我理想中的游戏媒体没有攻略、秘籍之类的实用内容。她应该比较成熟，应该有很浓的游戏文化品味。

我所说的"游戏文化"是指在游戏的可玩性背后所蕴含着的文化层面和技术层面的元素，换句话说，就是把游戏当作一件作品，而非产品。这本杂志应该偏重于两个方面：一是把对游戏的阐释上升到理论层面，提升到审美的高度，对游戏作深入的、个性化的介绍和评论；二是站在技术的最前沿，对产业的未来走向作前瞻性的报道，因为游戏的艺术表现力主要受限于技术。

当然，以目前游戏业的状态和制作人对游戏的理解程度而言，这本杂志很难做起来。即便是电影、音乐等其它的娱乐媒体，在这些方面也只是略有涉足。

我始终把游戏当作一件艺术品，虽然在疲劳的时候也会玩一玩《雷神之锤》，但更多的时候，我更愿意去鉴赏游戏，而不是消费游戏。我之所以更偏爱欧美游戏而非国产游戏，这也是原因之一。

《家用电脑与游戏》是一本很出色的杂志，这决不是客套话。我们的游戏媒体本身就是一个很小的圈子，这个圈子现在还太封闭，相互之间的合作和交流还很少，希望今后大家能够加强沟通和理解，共同成长。

游戏媒体的好坏与游戏产业的盛衰密切相关。今年去日本采访东京电玩展的时候，日本玩家对游戏厂商的高涨热情给我留下了很深的印象。日本游戏业能够发展到今天，离不开玩家的支持，无论是经济上的还是精神上的。我希望我们的玩家也能成熟起来，更多地支持正版，支持我们的游戏产业。

曾经认为最理想的杂志就是登我最喜欢游戏的杂志，不过其实最理想的杂志应该是登读者最喜欢看的内容的杂志。

——张然·《游戏基地 GAMESPOT》主编

■作为游戏圈中最年轻的主编之一，您觉得作一个游戏杂志人的前途如何？

□前途么，前途这个很难说，现在游戏这行当发展太快，快得我不适应，快到让我不敢随便预测未来。宽泛的说，游戏杂志应该和其他娱乐杂志一样，随着行业的不断发展，编辑们应该都有比较好的前途吧。比如我吧，入行也就一年多，就升职为主编，这在其他类杂志中应该是很难想像的事情。总之，机会很多。

■那么你觉得一本理想的游戏杂志该是什么样的呢？

□曾经认为最理想的杂志就是登我最喜欢游戏的杂志，不过其实最理想的杂志应该是登读者最喜欢看的内容的杂志。

■那您觉得该如何处理厂商的利益？

□以经营者的角度来看，厂商内容对于杂志是必须也是必要的，而厂商稿是困扰编辑们的一大难题。理论上编辑应该是好就说好，是不好就说不好。但这里存在一个误区：有的人在这个时候会觉得我是编辑我就是大爷，我说了算。但事实上，不一定游戏不好，有可能只是该编辑不喜欢这款游戏而已，未必玩家就不喜欢。我承认有些厂商的东西的确不好，但毕竟大部分还是可以的，甚至有一些还是很好的作品。如何既帮助厂商宣传产品，同时又客观的向读者反映产品的优点和缺点，是一门值得研究的学问。

■您觉得自己是一个游戏理想主义者吗？

□原来是，现在肯定不是了：）反正我觉得人大多一开始是这样的，从理想主义转化

特别企划 FEATURES

过来，是个成长过程，但也有那些转变不了的，就是所谓的~

■对于中国游戏媒体产业的看法，说句总结性的话吧。
□媒体和产业是并行的，中国游戏产业一片大好，正是翻身的时候，想来媒体也不会差到哪去，应该是发展的好时候吧，当然，还需要自己努力才行。我们总编教导我，产业在发展的时候有很大的容忍性，但它总有成熟的时候，最重要的是把手里的杂志作好。

游戏媒体应该办得活泼、轻松，互动性强。
——钟以山·原《计算机与生活》发行人

我理想中的游戏媒体，首先在资讯这一块要做到更新、更全，不但有玩家所关心的产品信息，还有相关的公司报道和产业报道。虽然这些内容在现有的绝大部分玩家看来缺乏吸引力，但它们对于玩家的成长非常有帮助。当玩家了解这个产业的一些真实情况后，就不会再发表一些幼稚的抱怨。

前瞻、评论这一块没什么好说的，就是要做到独立，有自己的见解。

攻略这一块我认为必须做细做透，或做出自己的风格，否则干脆别做。那种任务流程式的攻略，玩家能够很容易地从网络等其它渠道获得，无法构成杂志的竞争力。

我个人比较钟情于"游戏排行榜"这类栏目，在渠道无法提供整体的销售数据、厂商不愿提供真实的销售数据的情况下，来自玩家的选票和声音就显得更为珍贵。

最后补充一点，游戏媒体应该办得活泼、轻松，互动性强。

我觉得对杂志来说，现在比过去更需要对读者需求与市场的敏感度，不然很容易被淘汰。
——谢松霖·中国台湾《电脑玩家》总编辑

■您作为《电脑玩家》总编辑，最大的压力与最大的目标是什么呢？
□压力当然还是来自杂志内容的产生，包括吸引人的专题和每篇特别报导，毕竟是要消费者心甘情愿掏出钱来购买。然而要想出一个出色的题目并不容易，而有时在时间的压力下也不能做得符合理想。

■从市场来看，那么您觉得现在的游戏杂志产业是否容易做？
□以台湾来说，目前单机游戏市场大环境并不理想，而是以网络游戏为主流，因此网络杂志的竞争非常剧烈。若以计算机玩家定位在单机游戏领域，现在较大的问题是信息量不足，因此我们较过去有更高比例的内容是由国外取得，包括直接与国外游戏公司联系，以及接下来恢复与美国 PC Gamer 的内容授权。

当然另一方面我们也调整了读者的定位，将对象锁定在"高阶的读者"。我想台湾目前市场规模的限制，杂志发挥的空间比较有限，也因此不少同类型杂志在获利不佳的情况下退出市场。我觉得对杂志来说，现在比过去更需要对读者需求与市场的敏感度，不然很容易被淘汰。

■经历了一本游戏杂志内容制作的几乎所有阶段，那么此时，如果给你所有所需的资源，你会打造出怎样的理想中的游戏杂志呢？
□以下可能还是从玩家的角度思考的

1、从内容深度的定位来说，像普及科学的书刊一样，用浅显的文字表达深入的内容，

2、从选材方向来说，要兼具时效性，提供最新的情报与资料；

丰富性：更多新游戏以及游戏相关硬件的完整报导，

独特性：透过采访代理公司或设计公司让报导更接近游戏原貌，

知识性：游戏历史、游戏相关新知；

解决困难、提升技术 游戏攻略与技术教学。

也许因为这一行做久了，想法被局限在这里，所以没说到什么新东西……其实自己感觉方向有两个，一是掌握读者的需要，一个在内容品质的提高。内容品质的控制还不难改善，不过读者的需要就不是那么明确了。Luke 曾经跟我们说，他觉得杂志需要让读者感受到编辑与作者的"热情"，或许这是《电脑玩家》最需要重新去寻找与发掘的部分。

同时，一本完美的游戏杂志，必定是广告页很厚的游戏杂志，但事情的确是这样的。
——牧童·东方贝尔公司游戏事业部项目负责人
（原《互动软件》编辑、寰宇之星媒体专员）

■您在游戏圈活动几年了？
□我 2000 年 10 月开始第一份全职工作的。《家庭电脑世界》游戏编辑，那时候我 17 岁零 4 个月。

■你觉得在著名游戏公司工作的经验，对你做游戏媒体有哪些帮助呢？
□我在这家游戏公司工作的职位是媒介专员，在此期间，在部门主管和总经理的培养下，我了解和具备了这样一种观念，就是对于一家大型游戏公司而言，什么样的游戏媒体是他们所喜爱并且乐于投入的？媒体的内容和对厂商服务态度应该怎样？其实媒体并不一定要大量为厂商的稿件提供服务才能赢得厂商的青睐，有自己独到内容和独特风格的游戏刊物，更能够赢得厂商的尊重。因为只有这样，这本杂志在读者层面的受欢迎程度才能够有所保证，换言之，其发行量自然不会低，或者是有提升的空间。回到媒体后，这样的经验、知识和全新的观念，对我的工作自然会有很大的帮助。

■你觉得自己心目中理想的游戏杂志是怎样的？
□我心目中最理想的游戏杂志，比较复杂。以一个玩家和读者的心态，我希望有一本没有广告、没有枪稿的杂志，有自己的特色和尖锐的观点。以一个编辑的心态，我希望我们的杂志能够兼顾到读者和厂商的利益，取得发行量和广告收入的双赢局面。以一个游戏厂商市场工作人员的心态，我希望这本杂志对于客户有一种主动的、积极的服务态度，充分满足我们的宣传需要，并且发行量足够大。

■你觉得这三者的要求是可协调的吗？
□有可以协调的方面，也有不可调和的内在的矛盾。综合起来，一本完美的游戏杂志要有自己独到的观点和刊物的特色，因为现在网络游戏媒体越来越发达，刊物想要吸引读者，必须有自己的观点，对玩家时下感兴趣的热点游戏或事件做专题性质的报道，从而引导读者接受你的观点。同时，一本完美的游戏杂志，必定是广告页很厚的游戏杂志，笑，但事情的确是这样的。为了获得游戏厂商更多的支持，刊物必定要拿一定的页码用来服务客户，但以怎么样的形式去服务，恐怕还得自己的编辑多下工夫了。

我觉得编辑应该多用些心，现在的杂志我觉得缺少的是这点，并不是矛盾不好解决，而是大家是不是真的用心去解决，想办法去解决。
——方杖·天人互动公司市场部经理
（原《电脑爱好者》、《软件与光盘》编辑）

■您做游戏编辑有多长时间呢？
□在《电脑爱好者》是 97 年~98 年的事情，算是正式开始当时的游戏版块吧，后来在其他杂志和报纸做了，《电脑生活》、《计算机与生活 EGAMER》、《软件与光盘》。

■您觉得做一本游戏杂志难吗？
□当时我觉得难度并不大，但现在显然要困难得多。其实也是一个发展的过程，当时游戏杂志毕竟很少，潜心做内容，贴近读者，对于杂志来说就会是成功。而现在显然杂志数量增加，更多市场手段的介入，情况复杂了很多。简单的讲，如果以杂志做为产品来看，一是产品要好（内容好），这是基础，二是行销和市场推广手段，以前在竞争少的情况下，有前者就够了，现在的就没那么简单了。

■那么您觉得一本自己心目理想的游戏杂志该是怎么样的呢？
□呵呵，这得看站在什么角度看啊，读者还是业内人士，大家角度是不太一样的。但不管是怎么看，我想最关键的是服务读者，服务行业，两者都兼顾，这是最理想的，但确实有难度。最理想的杂志是一种平衡上的关系，当然这种平衡不是杂志本身单方面努力就能决定的。解决不是不可以，但需要多方面共同努力，杂志摆正心态、厂商摆正心态、读者同样也要摆正心态，不过三方面的事情的确很难，不过有一方在努力，事情就会向积极的方向前进，至少目前我是这么认为。

■您现在的身份从编辑变成了厂商阵营的一员，您觉得自己看一本杂志的角度是不是和以前不一样了呢？
□我在做编辑的时候没有现在杂志面临的很多问题，以读者为本就足够了，想的更多的是读者怎么想，现在就复杂很多了。实际上如果现在我是编辑的话，可能首先考虑的是读者，其实是厂商合作的内容该怎么去做，而做为厂商，我则必须要首先考虑跟媒体的合作是否对产品有利，其次才是读者对杂志的看法。应该说对待的事情是相似的，但先后考虑的顺序是不太一样的。其实如果站在一个客观的角度去想的话，这个顺序不是矛盾的事情，但关键还是看双方是否能按一个客观的角度来来理解。

■那您觉得游戏杂志作为一项事业，有前途吗？
□前途是肯定有的，毕竟中国的游戏业还没有到真正成熟的那天，游戏杂志做为重要的媒体手段也是游戏业发展环节中不可缺少的一部分，随着行业的成长，游戏杂志同样还会继续成长，不过竞争激烈残酷，优胜劣汰，适者生存吧！我觉得编辑应该多用些心，现在的杂志我觉得缺少的是这点，并不是矛盾不好解决，而是大家是不是真的用心去解决，想办法去解决。拿了枪手稿就直接上的编辑我认为在游戏杂志界是很普遍的现象，但这对杂志也好，对厂商也好，都不是什么好事。

这份电子杂志的宗旨也是我之后始终坚持的办刊宗旨——给玩家以他们真正需要的信息，节约他们搜寻这些资料所需要的时间等支出。
——龚磊·《电脑校园》主编
（原《计算机与生活 EGAMER》主编）

我理想中的游戏媒体应该能够最大限度地满足玩家的需要。

首先是资讯，必须提供玩家最想知道、最感兴趣的信息。我至今依然清晰地记得我当初做过的那份《PC 游戏玩家之友》电子杂志的创刊时间——1998 年 9 月 20 日，这份电子杂志坚持了五个月，每周两刊，在互联网并不普及的当时，能吸引 5000 多位订户，的确很不容易。杂志的主推栏目是"实盘经验谈"（即 D 盘导购），内容包括"游戏 CD 封面名 + 特征（包括盘号和描述）+ 数量（几张）+ 容量（大约多少 M）+ 心得体会（精彩或上当或质量不好，及其具体原因，也包含对游戏的评述和比较）"，这是当时的许多玩家最需要的信息。

杂志后来因我出车祸而停办了，在得知我车祸的消息后，有 106 位读者发来慰问信，这令我非常感动。这份电子杂志的宗旨也是我之后始终坚持的办刊宗旨——给玩家以他们真正需要的信息，节约他们搜寻这些资料所需要的时间等支出。

其次是读编之间的交流，必须真诚。无论游戏还是游戏杂志，都是一种文化产品，文化产品不能做成冷冰冰的东西。《电脑商情报·游戏天地》的"江湖夜雨"栏目是个很好的范例，其中的许多文章都是可遇而不可求的。只有当读者对这个栏目产生强烈共鸣后，才可能对她敞开心扉，才可能有更多更精彩的文章出现。

除了实用类、情感类文章外，一份游戏媒体还应该有它的重头专题。这些专题与读者的利益之间可能并没有很大的关联，但它有助于提升杂志的品牌。还有其它一些栏目，也必须注意耕耘，否则会破坏杂志的整体形象，例如游戏评论的客观与否。

细节方面再怎么强调都不过分。举个简单的例子，进入读图时代，杂志相应地必须学会艺术地处理插图，用什么样的插图、多大的插图、插图的文字说明是否能让人会心一笑，这些看似微不足道的细节都可能影响读者的阅读快感。

至于网络媒体的冲击，我认为平面媒体提前想好对策。一方面我们在工作过程中要学会充分利用网络资源，另一方面要加强与网络媒体的合作，为今后的网络时代做好准备。与网络媒体相比，平面媒体的一大优势在于她的收藏价值。攻略是个实用性的栏目，也是最受读者欢迎的栏目之一，我们在做《计算机与生活》的时候，要求攻略类文章必须坚持精品意识，从背景资料到相关细节的介绍，力图做到全面完美，不能为了抢先而过于简单，这样才能保证杂志的收藏价值。

现在我们的游戏媒体还不懂得市场细分，很多杂志的核心竞争力主要依靠作者，因为作者是唯一别人无法模仿的要素。今后，是否有清晰的市场定位，将从一开始就决定这份游戏媒体的命运。

做游戏媒体也是一种信仰。
——田霞·《大众软件》编辑部主任
（原《游戏时代》副主编）

■记得您有过一个人做一本杂志的光辉历史吧？
□那是《游戏时代》2000 年第 5 期刊物，这个当时他们有一个比喻叫我"郑渊洁第二"，完全是我一个人做的，熬夜熬了 3 天半，人生的财富啊~当时杂志发生人事变动，编辑就剩下我了。我觉得有一句话一定得写进去："我觉得我的人生经历简直就是一款游戏，除了工作是我的信仰之外，我已经把我的人生当成游戏了"。

■没问题，这话很牛。继续描述您的革命历程。
□不过算命的说我这一生中总有贵人相助，很有道理，我觉得我的经历中，机遇超过了一切，如果没有这些人帮助我，我估计也还是一个老黄牛般的国家技术工作者了，这些人有蓝渝、CY、蚂蚁、裘编、老雷、WALKER 等（按时间顺序排列），他们都是很优秀的游戏杂志人，我不会忘记他们。

■您觉得一个合格的游戏编辑该是什么样子的呢？
□我的理念和别人不太一样，我觉得我能容忍编辑有缺陷，但有两点最重要，一个是策划能力，也就是说脑子要有灵性，以前不玩游戏都成，但可以培养；二是文笔要好，文字能力是一个人世界观、看事物能力的综合体现。再有就是敬业和严谨认真。《泰晤士报》的主编罗伯特·汤姆森有一句话特别好，你一定写进去，有人问他，在你看来，怎样才是一个好记者，他回答：想出富有独创性的点子并以漂亮的文笔写出来"。他的想法我非常认同，也是这么一直要求自己的。

■您觉得一本理想的游戏杂志又该是什么样子呢？
□一本好的游戏刊物首先是不媚俗，不是臭大街满大街都是的那种。最重要的是要有思想，有自己的观点，有自己独创性的文字，而不是几个作者写的。另外思想和观点要犀利，如果游戏杂志总是停留在介绍游戏、攻略什么的，会和很多刊物一样了，所以有深度的文章，有自己独创观点的文章是最重要的，是自己的编辑或记者写的，而不是作者约稿。最主要编辑要体现自己的创意，别人可以模仿你的形式，你的版式，就是模仿不了你的头脑，你的思想。有了这些，你才能不断改变创新，领跑于同业。再有杂志要有自己的立场，不能被厂商和广告部所左右，那是很危险的，要中立，知名的媒体都是这样，你错了，哪怕你是暴雪，我批评你有根有据，但你做得好，我就要为你吟咏。

■您觉得自己是一个游戏理想主义者吗？
□理想主义者有点上纲上线，但我一直把我这份工作当作信仰来做的。理想主义者有点飘渺。而信仰是说，我不做游戏的工作，也一样会非常认真的。你可以说，我误入游戏行业，后来也把它当信仰了，因为别的也干不了了，现在再让我编程序，设计线路图，也都不会了。

■您觉得未来中国游戏媒体会往何处去？譬如其他介质的游戏媒体对游戏杂志的竞争？
□纸媒体的不可替代取决于文章的文字的深度，对现象的剖析等等，而且中国人还是比较偏好躺在床上看杂志、或者边玩游戏，边翻攻略。再有，补充一点，媒体是一个集体创造的过程，一群有思想的人在一起，凝聚在一起，才能做好。当然，人才是任何一本杂志的灵魂。■



游戏杂志人求职手册

信念

你知道，在中国，我们的游戏还在挣扎着，努力成为正统文化圣殿中的一员。虽然网络游戏带来的滚滚财富让这个拜金的时代终于对它刮目相看，但是在它正式被主流社会承认之前，作为传播"异类文化"的游戏杂志人，我们需要你有一种敢于将游戏文化和主流文化平等对待的信念，一种视自己的事业为光辉高尚的信念，一种鄙视藐视一切世俗偏见的信念。培养并固化这种信念，对于你成为一个真正的游戏杂志人尤为重要。

道德

记者们急匆匆的从一个新闻发布会赶往另一个新闻发布会，拿走通稿和红包，为他们不认识的人和不知道的事情歌功颂德。曾几何时，游戏杂志纯洁的就像冰山上的雪莲，但这个时代已经一去不复返了。电脑游戏产业的发展，让媒体和企业的交易日益红火。要成为一个合格的游戏杂志人，必须拒绝这种交易的诱惑，我们要求你遵守这一条准则：无论什么时候，你只有一个上帝，那就是读者，是他们发给你薪水，你无权牺牲他们的利益去接受贿赂，这是最起码的道德。

热情

作为一种朝阳文化的传播者，我们需要拥有热情的人。热情就是每个早晨都像你第一天去学校那样兴奋。对于你来说，只有工作完成或未完成的概念，而没有上班或下班的概念。也许你觉得我们是在招聘工作狂？当然不是，我们的意思是如果你是在被薪水驱动着工作，你就像所有其他人那样，上足了发条就开始狂奔，一旦发条（薪水）的动力用完，就会一动不动。而你对于游戏的热情应该就像太阳，按照自己的意志燃烧。我们知道，太阳也会熄灭，可即使到那时候，你至少还可以说"嗯，这一生我曾经燃烧过"。

专业

你必须了解游戏，不，不，这不是指你通关游戏的个数。我们不是在选拔一个游戏狂或者 WCG 选手，而是在寻找一个游戏杂志人，你必须对"游戏"这个文化体系和产业体系全面熟知和掌握。一个地理学家没有去过埃及，但是他能精确说出埃及每一个省的土地面积，这就是了解。一个历史学家出生于 1960 年，但是他能告诉你 1260 年发生了什么，这也是了解。全世界每天发售 3.5 款电脑游戏，即使是最强的高手也没有办法去把它们全部玩完，但是一个真正出色的游戏杂志人可以全面的了解它们。

学历

做一个游戏杂志人，学历不是问题，这是我们和其他一切招聘者的不同。学历只证明你学过什么，不证明你能干什么。因为这是一个超级年轻的产业，所以你不会有"游戏专业"的学历，你可以抛弃你原有的专业加入到我们的队伍中来，而你的名字和你的事业也许会出现在未来某本"游戏学"的教科书里。

知识

你可以没有学历，但是你不能没有知识。因为学历和知识之间没有正比例关系，所以我们希望你不该是两者皆无。你不应该只懂游戏，因为游戏的主题涉及到人类文明的每一个领域：政治、经济、军事、科学、宗教、体育……所以，作为一个合格的游戏杂志人，你必须拥有广博的知识。注意，我们不是需要你的脑子里有一部百科全书，事实上，你只需记住一部百科全书的索引，在用三个关键词就能在 GOOGLE 上查出 10 万字资料的这个时代，我们还需要百科全书吗？但是，你必须知道那三个关键词是什么，这就是我们对"广博"的定义。

责任

我们需要有责任心的人。质量是对游戏杂志人的第一条责任要求 做一本杂志不像在一个 BBS 里发帖子那样随意和自由，你必须对你编辑的每一个字负责，在 BBS 里，有一篇文章出错了，读者嘲笑的是作者，在杂志上，一篇文章出错了，读者嘲笑的是杂志。如果有可能，你必须为一个游戏名称的翻译方法的考证花上一天的时间。时间是对游戏杂志人的第二条责任要求：无论你的工作有多么的仔细，你必须记住，你在制作的是一本月刊（半月刊），读者希望在每月的一个固定的时间里就能看到它。也许你觉得前后两条责任要求会有矛盾？很遗憾，是的，有时候，作为游戏杂志人，最大的困难是学会掌握这两者的平衡。

创意

在人类思维的金字塔中，记忆重复的能力居于底层，分析判断的能力居于中层，而创造能力居于顶端。作为一个游戏杂志人，你需要不断的给读者带来他们没有看过的东西，所以你应该具有无穷无尽的创意。闪光的创意可遇不可求，你不能在读者叫嚷着"嘿！我厌烦你们了，给我看新东西！"以后，才急急忙忙去寻找它们。只要你持续不断把追求创意作为自己的一种思维方式，你就会在各种各样的地方遇见它：马路上、公车中、浴室里……如果你听到读者说"不错，没想到这帮家伙还能这么做~"，那么恭喜，你成功了。

协作

在游戏杂志这台巨大的机器里，你是一颗齿轮。作为一颗齿轮，无论你觉得自己所处的位置是多么的不凡，学会与别的齿轮合作是很重要的。有时候，你不得不放弃自己的想法，或者把辛苦工作的成果作废，或者去做自己不愿意做的事情。游戏杂志人是一个有个性的群体，但是在我们一起工作的时候，有时候需要更多的是共性。如果你是一个有创意的人，那么对你来说，学会包容别人的想法和理解别人的做事方式可能是非常困难的，但我们要求你尽量做到。

性别

虽然在游戏杂志人中，男性和女性的数量差异比蜂巢中还要极端，不过，这并不证明女生就不适合做游戏杂志人。事实上，在应聘者的性别方面，我们是没有任何挑剔的——这和一切重男轻女的世俗行业形成了鲜明的对比。如果你是一个女生，那么我们要说：女性会成为很好的游戏编辑，这是无庸置疑的，尤其是在复数个男性编辑的热心帮助下，如果你的男朋友反对这一点，那么显然他并不适合你。■



一本游戏杂志的诞生

创世纪篇

现在是第七天。上帝创造了人类以后，他决定休息一天。

但是他看见没有事情做的人类在发呆。于是上帝说："要有游戏"。

现在是第八天。人类有了游戏。上帝创造了游戏以后，他决定休息一天。

但是他看见人类不会玩游戏，继续发呆。于是上帝说："要有游戏杂志"。

现在是第九天。人类不知道"游戏杂志"是个什么东西，他们在继续发呆。上帝问他的天使长这是为什么，天使长说："我的万能的主啊，这种杂志不适合正常的人类制作，您需要另外创造'游戏杂志小编'这种生物。于是上帝说："要有游戏杂志小编"。

现在是第十天。人类看着游戏杂志，在玩游戏，他们很快乐，上帝很满意，去休息了。

同学们，这就是星期九以后不叫"星期十"，而叫"星期日"的由来。为了感谢上帝在星期九创造出自己，所以在游戏杂志小编的日历上，每个月有三周，每周十天。这三周分别叫："体验周" "组稿周"和"编辑周"。

体验周篇

在体验周里，小编们主要要做三种事情：

搜集各种各样的游戏来玩，从 RPG 到 SLG，从 FPS 到 RTS，从 ACT 到 TAB，还有没完没了的网游……

出没在全球大小游戏公司的网站和游戏综合网站，从 EA 到暴雪，从大宇到金山，从 GAMESPY 到 TOTHEGAME，从游民部落到 17173……

被游戏商们拉到东拉到西，参加各式各样的新闻发布会，注意，有的会议上有好玩的小礼物可得，有的会议上可以吃东西——不过大部分时间都是在听一个头发很整齐，西装革履的人在台上大说特说。如果运气好的话，到某个公司去看产品展示就相对有趣，因为能看到很多头发很不整齐，不西装革履的游戏制作人，和他们聊游戏比较来劲，而且还能玩到非常秘密状态下的 DEMO 哦！

■小知识：新闻发布会

所有游戏杂志的小编们都必须参加的重要社交活动。活动主体包括游戏演示、若干西装男的发言、照相摄影、小编们向西装男提问，问题类似于"请问贵公司下一步的宏伟蓝图是什么？"，如果敢问"您觉得贵公司这个烂游戏能卖几百套？"云云，就会被拖出去打死。

总之！本周的目标是找到近期和未来几个月内最好玩的游戏，探索本月游戏圈最焦点的事情，发现本月最拉风的游戏人物。对于小编们来说，体验周可以说是相对快乐的日子，因为有最大块的时间来玩游戏。而且，当社长大人站到身后的时候，可以很自然轻松的说："啊，英明睿智的大人，我是在体验新游戏，体验新游戏呀~"

组稿周篇

快乐的体验周很快结束了，接下来是比较紧张的组稿周。

在本周第一天，小编们先要开一个会议，决定本月向人类提供哪些好看的文章，这些文章的题目就叫做"选题"，譬如新作－《仙剑奇侠传Ⅴ》、攻略－《傀军敢死队Ⅱ》、小说－《停止砍树》、专访－《银山游戏公司老总谈前途》。确定选题后，如果碰到自己擅长的内容，小编们会决定自己为这些选题进行采访或者写东西。至于其他的选题，他们必须寻找另一种生物的帮助——游戏撰稿人。

■小知识：游戏撰稿人

这种生物不知道是谁创造的，有人说他们是人类受到显示器辐射后发生变异的人种……这种人在积累很多经验值后，有三种转职可能，A、游戏杂志小编；B、游戏公司枪手；C、大彻大悟，变回正常人类。

在夜里 10 点，游戏撰稿人们都开始逐个起床吃早饭，这时候比较容易在 QQ 或者 MSN 上找到他们。在接受了小编们分配的选题后，游戏撰稿人就慢吞吞的各自回到自己的洞穴去了。

小编们开始继续收自己的信箱……一般来说，他们会从人类读者的投稿中找到很有创意的作品，譬如说一篇精彩的游戏小说，这是小编们在组稿周里最快乐的事情了。

需要说明的是，体验周的工作不因为进入了组稿周而终止，因为新游戏的发布和代理，新事件的发生和变化，新政策新企业的浮出水面…… 游戏圈的快车还在轰隆轰隆的飞跑，所以小编们还要继续关注这一切，并随时把新的选题加入到选题表中去。

编辑周篇

所谓"地狱难度"。在编辑周里，小编们进入疯狂的工作状态。各种各样的稿件从四面八方，通过各种渠道和手段——普通邮件、电子信箱、QQ、MSN、FTP 下载、持械上门强买等等……汇集到电脑里。但是它们还是粗糙的，未经加工的半成品，小编们在本周的工作就是把它们加工成可以印刷的完成稿，并收集整理每篇稿件需要的说明图片和装饰图片。最后填写一张"稿签"呈报老编。

拿到签有老编大名的稿签后，小编们如获至宝，小心翼翼的把它交给美术小编。后者开始根据文章和图片排版，经过他们的仔细组合，这些东西就成了一页一页的杂志——当然，还是电子版本，而不是纸质的。不过，要把它们打印出来，然后按页数排好，做成"杂志模型"，小编们要仔细阅读这本"杂志模型"，从中找出缺字漏字、错别字、版式错误等等毛病，然后订正。最后，再交给美术小编，将电子版本改正。

最后，离大功告成就差一步了！杂志的电子版本会被刻成光盘，送到一个被叫作"出片公司"的地方。这个地方的作用就是将电子版本的杂志变成胶片版本。所谓胶片版本，就是每一页杂志都像一张巨大的底片，因为印刷厂需要这些底片才能印出杂志。

胶片版本的杂志被送往印刷厂以后，小编们就可以结束一个周期的工作，开始"倒休"了……

倒休日篇

■小知识：倒休

倒休期间的编辑部是空空荡荡的。所谓"倒休"，一般有两个解释：A、倒换休息时间进行休息，因为加班会占用法定休息日；B、倒下来休息。不论答 A 还是 B 都给分，不过答 B 的同学会受到社长大人的额外奖励，因为道理很简单：一个真正的游戏小编是没有法定休息日的！

倒休日是游离于编辑周和体验周之间的一到两天自由时间。记得原来玩街机的时候，在游戏通关后，我们经常能看到主角们过着幸福生活的一组画面。倒休日就类似于此。

啊……伟大的倒休日。

在同一片明媚的蓝天白云下，在印刷机满脸整齐的机械声中，一本本漂亮的游戏杂志正在诞生……■

2003年10月30日下午，《福布斯》中国富豪榜正式发布，这是首次由美国著名商业与财经杂志《福布斯》亲自编制的中国富豪排行榜。二十多年来，《福布斯》杂志每年都会定期公布美国富豪榜和全球富豪榜，这已成为该杂志的重要卖点之一。

在《福布斯》公布的中国富豪榜上，涉足网络游戏者有多人。除本文将要提及的五位豪杰外，还包括中信泰富董事长荣智健、万向集团董事长鲁冠球和综艺集团董事长昝圣达，以及一些隐藏较深者。

荣智健在富豪榜上位列第2，中信泰富虽未直接涉足网络游戏，但其母公司中信集团所投资的广州光通通信正在运营《传奇3》，而光通的法人代表毕玉璞即为中信泰富香港董事总经理、中信泰富电力部总经理、中信泰富北京代表处首代，作为中信国安的控股公司，中信泰富亦可间接从电信增值业务中获益。鲁冠球位列第4，万向集团投资组建的万向通信有限公司正在运营《大海战II》、《神州Online》和《机甲战神》等数款网络游戏。昝圣达位列第83，其所拥有的连邦软件正积极介入网络游戏的运营环节，已确定的项目包括《剑侠情缘Online》和《傲世Online》。

尽管这些富豪或直接或间接均与网络游戏相关，但无论从收入还是战略部署来看，网络游戏对于他们而言都只是一颗可有可无的棋子，故本文未将其收录在内。

本文将要解读的五位网游人士依次为丁磊、陈天桥、张朝阳、朱骏和马化腾，他们的共同特征是把网络游戏作为其未来发展的必由之路，即使目前尚未从中获益。这五人在《福布斯》中国富豪榜上的排名情况具体如下：

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
丁磊	1	10.76	网易	《大话西游Online II》
陈天桥	6	6	盛大网络	《热血传奇》、《传奇世界》
张朝阳	20	2.7	搜狐	《骑士Online》
朱骏	65	1.5	第九城市	《奇迹》
马化腾	99	1	深圳腾讯	《QQ堂》



鉴于《福布斯》富豪榜"金钱至上"的衡量尺度与中国传统文化相悖，我们决定引入一套全新的属性系统，在此基础上，本着人文关怀的精神，依据公平、公正、公开的原则，对上述五人加以考察。该属性系统包含以下数值：

力量(Strength)：角色的负重能力和给敌人造成伤害的能力。

敏捷(Dexterity)：角色的灵活敏捷程度、反应快慢以及平衡感。

耐力(Endurance)：角色的持久力。

智力(Intelligence)：角色学习和思维的能力。

知觉(Perception)：角色的常识判断力、感知力、洞察力和直觉。

魅力(Charisma)：角色的个人吸引力和魄力。

最后声明一句：本文仅供参考，切勿迷信。

★★

水表面看起来静止不动，谦卑低下，但却蕴含了无穷宝藏，且有穿石裂山之力。受到水影响的人，个性敏感，直觉力强，可冷静面对并解决困难。

土克水，水克火
金生水，水生木

1993年，22岁的丁磊从电子科技大学毕业。

那一年的中国，股市在疯狂地蔓延，房地产每天都在上演一夜暴富的神话，社会正处在经济过热最危险的时候。

那一年的大学生，择业时最喜欢的行业是金融保险业，最想去的单位是进出口公司，因为社会地位高、生活稳定、有房子，还有出国的机会。

那一年的丁磊，站在校园的十字路口上，面对伙伴们踊跃奔赴沿海开放地区的热闹景象，迷惘地踏上了回家的路途。他在宁波电信局作了一名普通的技术人员。

接下来的四年里，丁磊和许多不安分的同龄人一样，职业生涯似乎一直在走下坡路。从早涝保收的宁波电信局，到连续三年亏损的Sybase公司广州分部，最后进了一家"小得可怜的公司"，这家公司在一年后就奄奄一息了。

那时的丁磊还只是个26岁的大男孩，背井离乡，不谙世事，跳过两次槽，兜里揣着几年来一行一行写代码攒下的钱，脑袋里装满了与互联网相关的梦想，连吃饭时都念念不忘。女友对此非常反感，常说他心不在焉。



"当一个人连自己的目标都不知道是什么时，任何方向对他来说都是不顺的。"

——丁磊

力量 ★★★★★
瘦死的骆驼比马大，尽管网易的股价最近一路狂泻，但还是没有跌至搜狐和新浪之下。

敏捷 ★★★★★
作为土鳖派的代表人物，非常善于根据环境的变化及时调整个人和公司的发展方向。

耐力 ★★★★★
在身边的COM大批倒闭之际，仍然坚持不裁员、不降薪。

智力 ★★★★☆
管理知识明显不如技术知识那么丰富，被迫辞去董事长和CEO的职位，改任CTO。

知觉 ★★★★☆
有很强的技术判断力，但始终没有找到一块足以构建起竞争壁垒的领域。

魅力 ★★★★☆
搞技术的人，多少有些孩子般的率真，少了些商人的城府。

那一年，丁磊做了一个名叫"网络大少爷的家"的个人网站，上面有这么一段无厘头的文字："网络大少爷的格言：人生就像一盒手榴弹，你永远不知道会拿到哪一颗（语出阿甘正传）。呜……男人的心，女人怎么会了解？"

这位网络大少爷在闭门思过五天后终于想通了：与其被动地接过别人递来的手榴弹，不如自己主动去摸一颗。1997年5月，他拿出买房的积蓄，加上向朋友借来的钱，凑齐50万，创办了网易公司。没有什么"振兴中国互联网事业"之类的远大目标，同许多程序员一样，丁磊只是想靠"写一些软件、做一些系统集成"赚钱。

之后几年丁磊曲折的发家史为众多业内外人士所津津乐道，甚至奉为经典。很多人都感到困惑，从上网热烈讨论哪个女孩子最漂亮的大男孩，到深居简出、手握90亿资产的中国首富，丁磊是如何在短短六年的时间里完成了人生的这次巨变？

机遇自然必不可少，没有互联网在中国的高速发展，今天的丁磊可能会在宁波市电信公司当一名技术主管，每年拿上数万元的薪金，过着知足常乐的生活。个人的坚持和努力也很重要，否则我们今天可能仍然可以找到"网络大少爷的家"这个网站，并在上面看到愤青丁磊发表的各种无厘头式的牢骚。

而成功的关键还是在于丁磊过人的预见力，这种预见力在网易身陷绝境的两处紧要关头表现得淋漓尽致：一是网易创立之初，在搜索引擎梦、免费邮箱梦一一破灭，BBS和个人主页难以盈利的窘境下，丁磊为网易选择了门户网站这个方向，连他自己都没有想到会从技术转型做内容。二是在网络泡沫彻底破裂、互联网一片萧条的局面下，丁磊瞄准了移动短信和网络游戏两项业务，2000年底，尚在挣扎中的网易决定收购天夏科技公司，进军网络游戏业，丁磊的一句"网络游戏是每天睡觉都可以有成千上万收入的行当"令无数英雄心旌神摇。

丁磊的预见力已经到了出神入化的地步，这不，半个多月前，在得知自己以75亿人民币的身价被胡润评为"中国首富"后，丁磊不屑地回应道："现在为网易股价上扬而找出许多理由，给我排什么中国第几富第几富，将来有一天网易股价掉下来，又找出一堆理由，又说我从第几富掉到第几富。这不无聊吗？"

话音未落，网易的每股股价即由巅峰时的70美元狂跌到45.6美元，降至两个多月来的最低点，这位首富的个人资产顿时减少了30多亿。

★★



"我们要让大家知道，《传奇》是个好游戏，但盛大是个好公司。"

——陈天桥

力量 ★★★★★
2002年网游收入约4亿人民币，注册用户超过一亿五千万，明年纳斯达克上市的目标市值为10亿美元。

敏捷 ★★★☆☆
尽管较早涉足网络游戏，但战略方面的调整能力明显弱于战术方面的应变能力。

耐力 ★★★☆☆
在一些重要问题的处理上略显浮躁，招致许多不[illegible]。

智力 ★★★★☆
善于学习，在商业运作方面有独到的见解，对后现代主义也有一定的研究。

知觉 ★★★★☆
善于选择切入时机，构筑竞争壁垒。

魅力 ★★★☆☆
与丁磊相反，多了些商人的城府，少了些孩子般的率真。

火象征热情、活力与喜悦，赋予人野心勃勃但缺乏耐心的个性。受到火影响的人，想象力较为丰富，脑子里充满稀奇古怪的创意，永远拒绝不了陌生、冒险、刺激事物的诱惑。

水克火，火克金
木生火，火生土

在许多现代都市人眼里，30岁是一道尴尬的坎，青春的梦想和激情正在慢慢消退，现实的财富和地位离自己又是如此遥远，往前一步无能为力，后退一步又心有不甘，只能选择在愤青与中产之间来回摇摆。

张朝阳30岁的时候还在国外漂泊，丁磊30岁的时候正因网易停牌危机而承受着人生中最大的一次挫败，而刚刚步入而立之年的陈天桥却已经成为2003年《福布斯》中国富豪榜上最年轻的富豪。

同丁磊一样，陈天桥也是毕业于1993年，他是以上海市"优秀学生干部标兵"的称号从复旦大学提前一年毕业的。与技术出身的丁磊不同，学经济的陈天桥在校时是一名性格外向、活泼开朗的好学生，不仅学习成绩拔尖，而且是社会活动的热心分子。"老师说他是学生言论的领袖，学生会的干事还记得他滔滔不绝的口才"。

90年代初的那一批文科生常被人戏称为"有青春而没有热血"，犬儒主义和机会主义在校园内颇为得势，大学生的价值观正悄无声息地发生着变化。1992年的一份调查报告显示，"增加收入、改善生活"是当时青年"最迫切需要"的第一选择。

凭借良好的活动能力和经济知识，陈天桥初踏入社会即获得了"增加收入、改善生活"的良机。当丁磊回到宁波电信局埋头钻研Unix的时候，陈天桥已经进入当时在上海极为红火的陆家嘴集团，并于第二年当上了集团子公司的副总经理。1996年，年仅24岁的陈天桥升为陆家嘴集团的董事长秘书，在上海商界崭露头角。

媒体总是把目光集中在陈天桥是如何以50万元起家运作盛大网络的，而很少有人去探问，是什么原因让这个26岁的年轻人下决心离开当时作为沪市八大龙头股、绩优股的陆家嘴集团，丢下董秘这个高层职位，放弃了成为全上海最年轻的区长秘书的机会。

我们只知道陈天桥在离开陆家嘴集团后去了一家证券公司做管理工作，时逢我国股市的第二次大调整。老股民一定都记得著名的"5·19井喷"，1999年5月19日，沪深两市一开盘，由东方明珠、广电股份、中信国安等为首的网络股即领头开跑，随后股市一路疯涨，令经历了两年大熊市的4000万中国股民喜极而泣。当年12月，陈天桥拿着炒股赚来的50万资金创建盛大网络，赶在网络泡沫破裂之前，开始了自己的互联网淘金之梦。

在与导演陈凯歌之间一段神祇般高深的对话中，陈天桥提及自己大学时曾读过一些后现代主义的著作。后现代主义者的主要特征是摧毁、解构和否定，这些特征表面看来与学生陈天桥的乖巧性格水火不容，但由之后盛大的发家历程我们可以看出，陈天桥受后现代主义的影响颇深，所不同的是，他在摧毁的同时也在不断建设。

陈天桥没有赶上90年代初的那一波投机热潮，但却赶上了90年代末的网络热潮。丁磊的50万创业基金是一行行写程序挣来的，而陈天桥创建盛大时的50万资金则是炒股赚来的，这已然暗示着两种不同的经营思路。实施危机公关、改革收费渠道、与韩国人斡旋、融资4000万美金、收购国产游戏开发组、拓展周边业务、筹备纳斯达克上市……如果说丁磊的成功是因为他能够从技术角度把握商业路线的正确方向，那么陈天桥的成功则是源于他老到的商业手腕和理性的冒险心理。

陈天桥究竟是一位犬儒主义者，还是一位机会主义者？抑或两者兼而有之？恐怕只有他自己最清楚。



“我是一个比较迂回的人，比较相信一种持续渗透的力量。”

——张朝阳

力量：★★★★☆
这一个月来搜狐的母股股价始终在38美元以下徘徊。

敏捷：★★★★☆
作为海龟派的代表人物，能够在适应国内环境的同时，最大限度地实现自我，殊为不易。

耐力：★★★★★
在搜狐最困难的时候，喊出了“如果我有很多钱，我会把搜狐的股票全部买下来”的豪言。

智力：★★★★★
五位富豪中学历最高、阅历最为丰富者，且勤于向土著学习。

知觉：★★★☆☆
更多地是在模仿竞争对手的策略，先让别人趟水，成功后自己再做。

魅力：★★★★★
IT界的偶像派明星，彻底改变了以往在公众眼里IT人或木讷或狡诈的形象。

木象征动力、活力与增长，它赋予人们丰富的想象力和雄心壮志。受到木影响的人，懂得倾听他人的心声，并善于以理性的方法说服他人。

金克木，木克土
水生木，木生火

在《福布斯》中国富豪榜上，张朝阳的个人资产仅为丁磊的四分之一。但在许多人眼里，年近40的张朝阳才是真正的“数字英雄”。

中国的60年代生人被称为理想主义和英雄主义的最后守望者，坚强、浪漫而富于理想。他们的个性曾被淹没在集体的声音中，但他们对现实那种不妥协、不服输的精神却远胜于之后的70年代生人。无论是事业有成还是一无所有，他们总希望能坚持些什么。

许多60年代生人依然清晰地记得1986年5月北京工体的那个沸腾的夜晚，在国际和平年百名歌星演唱会上，一个身披长褂、背着破吉他的邋遢青年用嘶哑的嗓子喊出了他们积压多年的心声。

14年后，当张朝阳一掷500万，在北京首体为搜狐两周年诞辰举办“万众豪情搜狐夜”大型原创音乐演唱会的时候，当他头戴一顶棒球帽出场，尚未讲话即引来全场尖叫的时候，不知是否会想起当年那位高唱“一无所有”的摇滚青年。

60年代生人的年轻时代是在崔健和罗大佑的歌声中一路走过的，传统思想与摇滚精神在他们身上融合为一种武侠气质。但张朝阳没有来得及接受这一洗礼，崔健亮相工体那年，张朝阳已经从北京清华大学物理系毕业，考取李政道奖学金远赴美国留学。

之后的九年里，张朝阳一直在美国求学。固有的执著个性加之国外生活的磨练，令张朝阳养成一种反叛的性格，他对传统的很多事情都不太以为然，这令他与国内的同龄人之间产生了隔阂。经历过十年文革、经历过改革开放的60年代生人，他们持有批判精神但并不叛逆，秉承严肃的作风但并不保守，他们所缺乏的是一种怀疑的态度、一种舍我其谁的锐气，而这些正是张朝阳在美国九年所习得的。1995年张朝阳回国时，感到自己“特别孤独、游离”，他说：“中国人大多认为做人应该低调、含蓄，他们觉得人低调了才能活得踏实。但其实低调并不能带来踏实，却可能让人什么都做不了。”

张朝阳从不讳言自己的善于做秀，他也的确有做秀的资格，与丁磊和陈天桥这两个毛头小伙子相比，他的阅历要丰富得多。1993年丁磊和陈天桥刚刚走出大学校门的时候，张朝阳已经在美国麻省理工学院取得了博士学位。

张朝阳为媒体、为搜狐制造着一个又一个新闻点：在天安门广场上玩滑板，在广州和网友蹦迪，在新千年的第一天前往岳麓书院演讲；在北京申办奥运期间他亲自捉刀撰写“张朝阳目睹申奥”，写下了“我们暂时撇开一切高兴的不高兴的事情的思绪，从理想的、崇高的、民族的角度盯着大使馆会议大厅的大屏幕”之类无趣的文字；在人类登顶珠穆朗玛峰五十周年时他亲自攀登珠峰，爬到了6666米这么一个吉利的高度；在搜狐短信大规模推广时他亲自披挂上阵，扮出六种时尚造型。那一年的张朝阳已经38岁。

张扬是70年代、80年代生人的特权，终究不属于张朝阳。现实中的张朝阳沉默寡言，他曾经说过：“如果为了应酬不得不说话，我往往告诉自己：这仅仅是在应酬。”只有内向而坚强的人，才会如此清醒地将舞台上的自我、现实中的自我和内心世界中的自我区分开来。

张朝阳也许无法理解国内的60年代生人在目睹前一代人的下岗大军时的忧患意识，无法理解他们在面对不确定的未来时的矛盾心情，但我们仍能从他身上看到60年代生人所共有的内敛和真实。

土象征稳定与实际，它赋予人们踏实与勤奋的特性。受到土影响的人，对一件事情会全身心地投入，但有时会因占有欲太强而迷失方向。

木克土，土克水
火生土，土生金



“人有时候是需要钻牛角尖的。”

——朱骏

力量：★★★☆☆
与网易、搜狐、盛大相比，暂时略逊一筹。

敏捷：★★★★☆
在互联网寒冬期间，依然能为网站找到盈利点，2001年营业额达到1600万，令人吃惊。

耐力：★★★★★
从1999年开始就坚持收费游戏的模式，终于守得云开见月明。

智力：★★★★☆
同陈天桥一样，既有传统行业的运作经验，也有网络社区的管理经验。

知觉：★★★☆☆
对互联网缺乏灵感，不惜成本夺下《奇迹》代理权乃精彩一笔，但大多数时候是在模仿市场领导者。

魅力：★★★★☆
斯斯文文，随意自然。

朱骏没被英国牛仔胡润选入中国富豪榜，却被美国绅士范鲁贤选入了《福布斯》中国富豪榜。说起来第九城市与中文《福布斯》多少有些渊源，两者的大股东都是晨兴集团——全球十大华人财团之一的香港陈氏家族1986年创立的投资集团公司。

玩家接触“朱骏”这个名字，可能是从第九城市运营《奇迹》或即将代理《魔兽世界》的新闻开始的。其实朱骏自己就是个老玩家，据他说从1991年就开始玩《大富翁》一代。这款容量仅360k却卖出3万多套的经典游戏究竟是个什么样子，现在的玩家中间已经很少有人知道。

朱骏涉足游戏运营也很早，1998年8月，他所投资的主旗新科技公司就推出了虚拟游戏社区GameNow（2000年改名为“第九城市”，取“游戏”为“第九艺术”之义），半年后GameNow在CNNIC的调查评选活动中荣获娱乐类网站冠军。

朱骏为GameNow网站确定了“互动娱乐”的发展方向，并提出了“网上迪斯尼”的口号，这与陈天桥的想法如出一辙，这两个上海人都希望通过虚拟社区和游戏把电子商务这一块做起来。

不过朱骏的游戏路线走得更为坚决，除了线上经营外，他还做起了线下的游戏发行业务。2000年，主旗新科技与当时在国内颇为红火的游戏撰稿小组天骄创作室合作，推出了《神秘岛II星空断层》，5CD售价仅50元人民币，成为正版引进游戏中性价比最高的一款产品。

2001年互联网寒冬来临时，陈天桥的虚拟小狗“史丹荧”和朱骏的虚拟城市“第九城市”同时陷入了困境。陈天桥在走投无路的情况下转向网络游戏，朱骏则同许多互联网公司一样，想尽办法开源节流，希望熬过这个寒冬。

当时第九城市曾连续三个月发不出工资，但它的团队却没有像其它竞争对手那样分崩离析，有人将此归功于朱骏的“足球管理”思路。

时逢上海市运会即将召开之际，朱骏雇了几名退职球员，加上公司内部的一些球迷员工，共同组成一支“九城足球队”，参加市运会。大家知道，市运会的参赛队伍向来都是以区、县和大局为代表，突然冒出个“第九城市”代表队，难免让人奇怪。

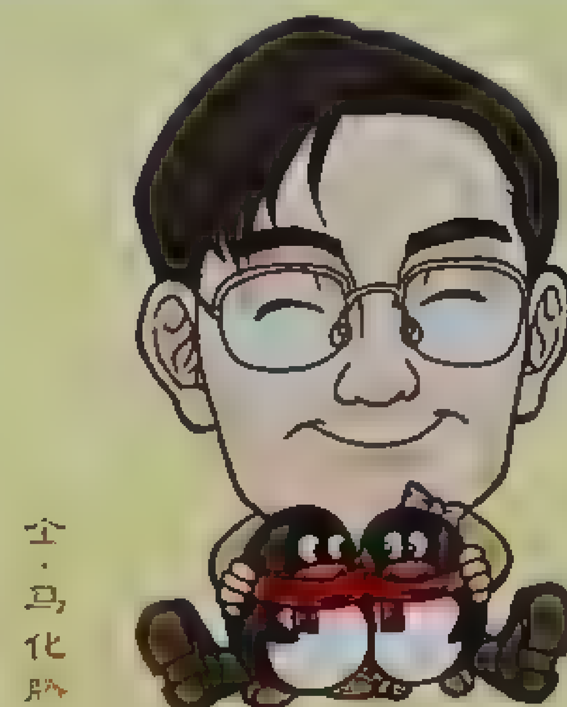
朱骏说：“我不希望我的员工是打着领带穿着西装，坐在谈判桌前一脸是斯文相；而是要他们像饿狼一般，会拼会抢，充满攻击性和竞争力。”那段时间朱骏的主要工作就是在场上陪球队训练，在场下为球队加油。

参加市运会在一定程度上分散了员工对现状的注意力，而足球这项竞技活动所强调的团队精神和求胜意识，也成为第九城市在艰难环境下依然能够保持团队凝聚力的重要原因之一。

张朝阳在美国读书的时候，朱骏正在美国做生意。朱骏曾经用很少的钱在美国买下了一块地皮，一年后这块地皮的价格飙升，他从中赚了12.5万美元。可惜数天后的一次错误投资令这笔钱又很快消失了，这也是朱骏第一次认识到投资的巨大风险性。

如今第九城市正在积极拓展自己的游戏帝国：建设研发团队、筹备无线游戏部门、搭建立体互动娱乐平台、与微软接洽Xbox Live的相关事宜……从GameNow到第九城市，从《神秘岛II星空断层》到《骄城》，从《奇迹》到《魔兽世界》，从网络游戏到无线游戏、电视游戏，朱骏在游戏道路上迈出的步子越来越大。

这块地皮究竟有多大的升值空间？代价几何？风险几何？朱骏想必已经考虑清楚。



“其实我是个很爱网络生活的人，知道网迷最需要什么，所以为自己和他们开发最有用的东西，如此而已。”

——马化腾

力量：★★★☆☆
最高同时在线455万，就算把市面上所有网络游戏的同时在线加在一起也达不到这个数字。

敏捷：★★★☆☆
只涉足自己擅长的领域，面对竞争对手的蚕食，反应略显迟钝。

耐力：★★★★☆
在资金严重匮乏的情况下，差一点没能抵制住60万元的诱惑而把OICQ卖掉。

智力：★★★☆☆
编程、炒股两不误，属于典型的应用型技术人才。

知觉：★★★★☆
实用主义的典范，能敏锐地发现互联网用户的潜在需求。

魅力：★★★★☆
脸庞清秀，为人低调，像个涉世不深的大学生。

耐力与正直是金的象征，受到金影响的人，考虑问题往往比较实在，个性果断而保守，没有所谓梦想、愿望、乌托邦等不切实际的东西。

火克金，金克木
土生金，金生水

丁磊原本想靠写一些互联网软件赚钱，最后却转去做了门户网站。他的这个未竟梦想被马化腾实现了，凭着QQ这款仅数兆大小的软件，马化腾以8亿人民币跻身《福布斯》中国富豪榜。

同丁磊、陈天桥一样，马化腾也是1993届毕业生。当时的深圳正处于经济泡沫的中心，不少人靠股票或土地买卖积累到了一笔可观的原始财富。前诚成文化董事长刘波的同事曾经这样描述那个疯狂的年代：“有一家公司的楼下就是营业厅，我在营业厅看盘的时候还是5块钱一股，我跑上楼找一个工人买股票时，已经涨到了6块钱，下楼时就变成了7块钱。我曾经一个上午账面就多了50万，吃饭都不知道什么味道。到那里简直是捡钱。”

马化腾的起家就是从股市开始的，一方面他自己在炒股，仅1994年的一单，就把10万本金翻到了70万；另一方面他也在帮着别人炒股，他和朋友合作开发的股霸卡牢牢抓住了股民的心理，据说在公司所在的深圳赛格科技工业园内卖得相当不错。

与丁磊相比，马化腾是个实用主义者。他曾说过自己写软件的目的不是为了自娱自乐，不是为了显示实力，而是希望能为自己和用户提供最有用的东西，他愿意“扮演一个将技术推向市场的小角色”。

丁磊流落广州、抱怨“人生就像一盒手榴弹”的时候，马化腾正在深圳润迅公司做程序员，负责寻呼机软件的开发。当时正是寻呼业最辉煌的年代，一只数字机近千元，一只摩托罗拉中文机三千元，一年的服务费三四百，中文机六七百。1995年到1998年的四年时间里，全国每年新增的寻呼用户均在1593万户以上。正是因为所工作的行业存在这样的暴利，马化腾并没有认真地考虑过个人创业的事情。

1997年5月，丁磊创建了网易，短短一年内就把BBS、个人主页、搜索引擎、免费邮箱这些东西都作了起来。改为门户网站后，网易又在CNNIC的十佳中文网站评选活动中名列第一。目睹老友丁磊的成功，马化腾受到了不小的启发，他觉得自己同样能在互联网方面干一番事业。

从1998年开始，随着移动电话的迅猛发展和寻呼业内部的恶性竞争，寻呼市场开始大面积萎缩。这时候马化腾想到了互联网，能不能把互联网与寻呼系统结合起来？1998年11月，马化腾离开润讯，创立腾讯计算机系统有限公司，开始研发无线网络寻呼系统。这套系统最主要的功能是让用户可以不必拨打长途电话，而直接通过互联网将信息发送到寻呼机上。

次年2月，腾讯正式推出OICQ（QQ的前身）。经过短短四年的发展，今天的QQ已经拥有了1亿用户，最高同时在线达到455万人。

QQ一直被人们称为“聊天工具”而非“联络工具”，原8848老总王峻涛在谈到短信的崛起时说：“和疲软的西方经济比较，中国经济能够出现巨大的奇迹，一个非常重要的原因是：无聊的方式不同。”

他算了一笔账，2002年全国发的短信加起来有1000亿条，以平均每条短信耗时2分钟计，这1000亿条短信就“谋杀”了38万人年的时光。照此算法，QQ“谋杀”的时间无疑更为惊人。

短信起来了，网络游戏起来了，QQ也起来了。这就是无聊的力量。

财富只是一种符号，旁观者在拿起放大镜审视这些符号的时候，很容易将它们背后所隐藏的复杂的人性抛诸脑后；评论者在争论这些符号是否真实、是否干净的时候，往往会无视它们的主人在争取它们时所付出的一段段炽热而无法掺假的青春。

我们无意探寻这五位网游富豪的发迹史，更无意为大家树立什么榜样，我们只是希望用最平实的语言对他们成名前的一些经历加以描述。夜深的时候，他们也会和我们这些普通人一样，回忆起那些苦涩而真实的片断。■

■名称 轩辕剑外传:苍之涛 ■类型 角色扮演(RPG) ■制作 大宇资讯 ■代理 寰宇之星 ■上市 2004年第一季度 ■版本 中文版 A+



轩辕剑外传:苍之涛

仙剑"和"轩辕剑",何者是中文RPG的第一品牌?

在三年前,要回答这个问题很简单。

而现在,恐怕很多人都要想一想,然后说出一个不那么肯定的答案。

那么,三年后呢……?

尽管从气势上来看,"轩辕剑"相比出自同门的"仙剑奇侠传"略有不足,但论之人气和号召力,它已是略胜一筹。每年一部的"轩辕剑"游戏发布,几乎成为所有中文RPG玩家最大的期待。在2003年底,新一代的《轩辕剑外传:苍之涛》已经呼之欲出了。

軒轅外傳 風雲三起

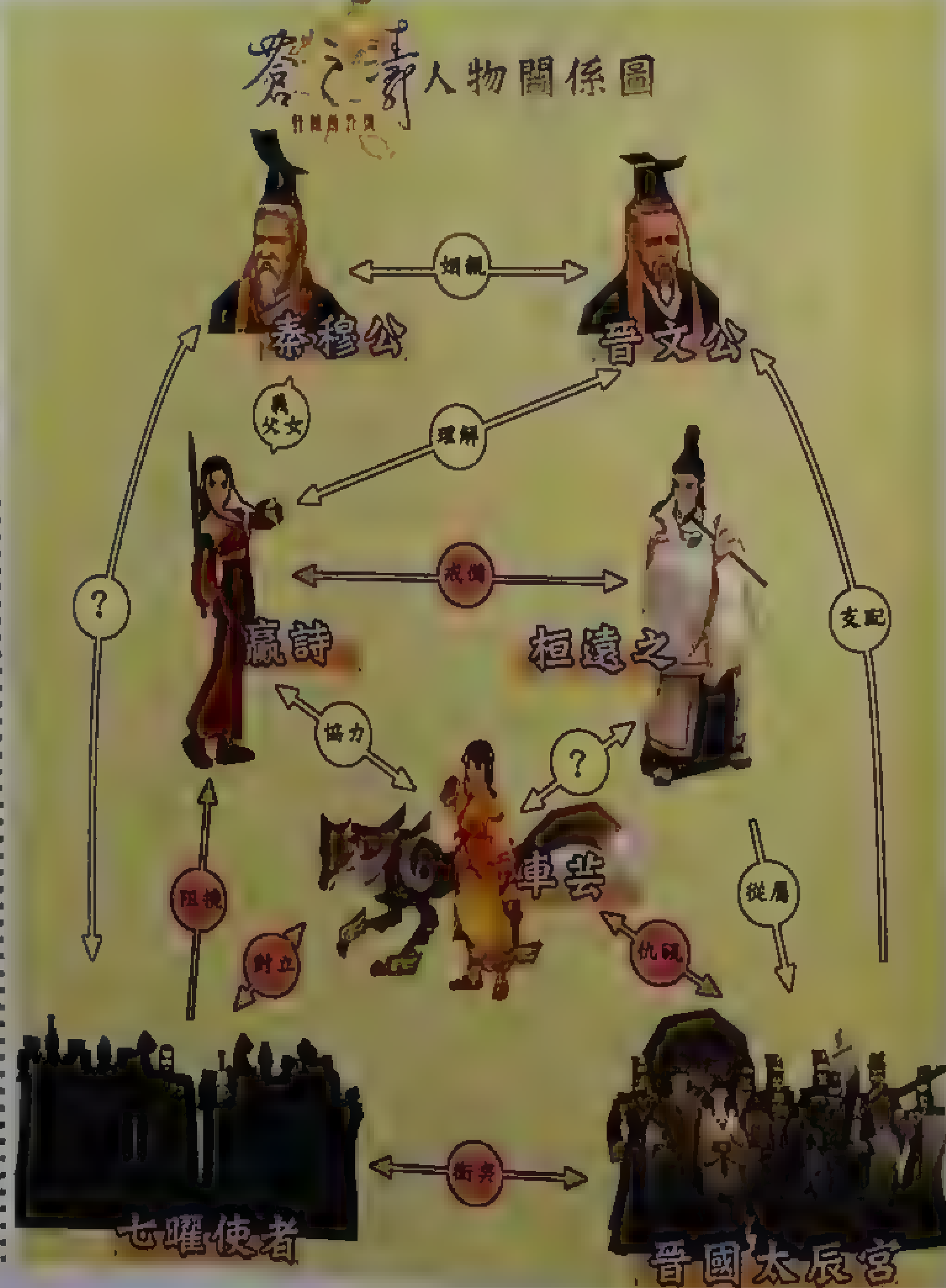
由于创新性的突破,《轩辕剑肆》获得2003年中国台湾"游戏之星"的年度最佳游戏、最佳制作人、最佳企划、最佳美术、最佳动画等多项大奖,一时之间,让本已荣誉盖顶的DOMO小组更是风光无限。但让人不解的是,获得了如此的成绩之后,DOMO小组却并没有让"轩辕剑"系列向五代前进,而是选择了制作号称"轩辕剑外传"的《苍之涛》。

细数"轩辕剑"系列之前的游戏,有着外传之称的也不过就《枫之舞》、《天之痕》和本次的《苍之涛》,按照DOMO的惯例,只有玩家表达了迫切要求,同时DOMO也认为自己能够在原有系统上做得更好之时,外传才会被提上议事日程。而且,熟悉这个系列的玩家都知道,外传往往比本传更强三分——当年把"轩辕剑"推上第一个高峰的《枫之舞》就是明证。那么,此次的《苍之涛》会在《轩辕剑肆》的基础上更上一层楼,应是毋庸怀疑的了。

王霸宏圖 逆轉春秋

公元383年,正是中国历史上的"五胡乱华"时代,也在这一年,前秦皇帝苻坚通过任用政治家王猛、名将慕容垂,励精图治,结束了六族混战的局面,一统北方大地,随后踌躇满志的把目光转向仍然偏安江南的东晋。同年,苻坚率领北方各族所组成的八十七万联合大军南下,意图一举灭掉东晋,统一中国。秦晋二国大军,在寒气逼人的淝水畔列阵交兵。号角响起,正当那著名的"淝水之战"就要开演之时,可是,其后所发生的一切却全然改写了历史,秦军势如破竹,以雷霆之威渡过了淝水,晋军溃不成军。面对兵临城下的秦国大军,晋国宰相谢安带着幼帝司马曜俯首归降,苻坚完成了一统中国之宏愿。继始皇帝之后,秦国的黑色旗帜再次飘扬在九州的每一块土地上……

历史就这样被彻底改写了,究竟是谁改变了历史?这还得从距离苻坚的秦帝国约一千年前的春秋时代说起。自一代霸主齐桓公死后,天下重新陷入混战,就在这时,另一家乱世大国——晋国悄悄的崛起了。晋国国君晋文公派出了众多的巫神、祭司,陆续前往当时位于齐、楚、秦、郑等国境内的五岳山巅上,以五百位童女之鲜血作为献祭牺牲,布下可将天下王霸之气悉数吸纳聚于一的"五岳结界",积极谋划成为天下新的霸主。



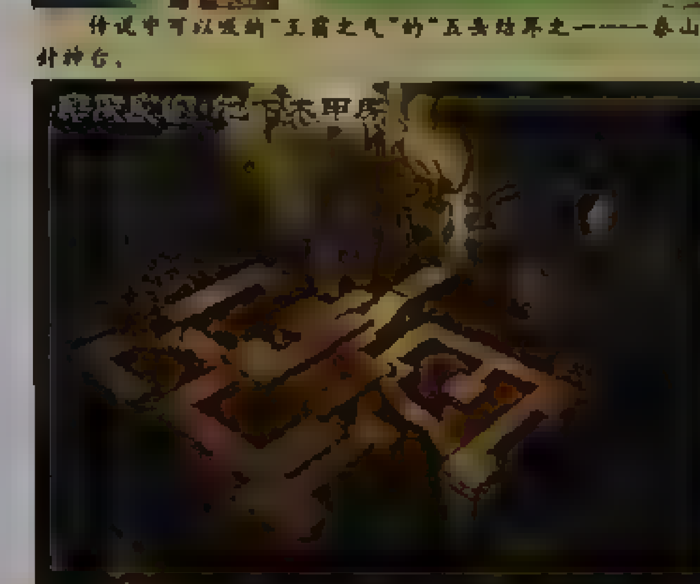


逐渐地,晋文公的名字开始令各国诸侯慑服,但与此同时,在晋国宫庭中,不为人知的一幕却在上演。被视为天下霸主的晋文公只不过是一位被控制在神巫祭司集团"太辰宫"手中的傀儡君主。晋国大权早已落入以太辰为首的"太辰宫"九大祭司之手,他们号称"九龙子",各自都拥有神秘的强大法术,正是他们以法术力量,配合由北方山戎野人组成之晋国大军,在城濮一役击败了当时号称无敌的楚成王的荆蛮大军,一跃为天下最强大的国家。借助晋国气势的高涨,"太辰宫" 强令周天子前往晋国参与他们所指定的盟会,向全天下人昭示晋国才是当今的新霸者,并开始公然吞并起晋国周边的各弱小国家。

正当晋军东征西讨,所向披靡之时,在晋国旁边弱小的令狐国中,一位双脚残障的少女车芸,正带着由她亲手制造出来的木甲兽云狐,勇敢地抵抗强大的晋国侵略者。车芸的祖父,当年由于研究御木为兵的"木甲术"而被政敌诬陷,遭到抄家灭族的命运。所幸车芸当时年幼,只被处以砍去双足的刑罚,逃过一死。长大之后,为了向国君证明祖父当初的忠心,继承祖父所传的"木甲术"的车芸毅然投入这场保卫社稷的存亡之战。可惜车芸所要面对的并非是普通的军队,横行天下的晋军不仅有着极强的战力,在他们的身后更有使用神秘法力的九龙子祭司。



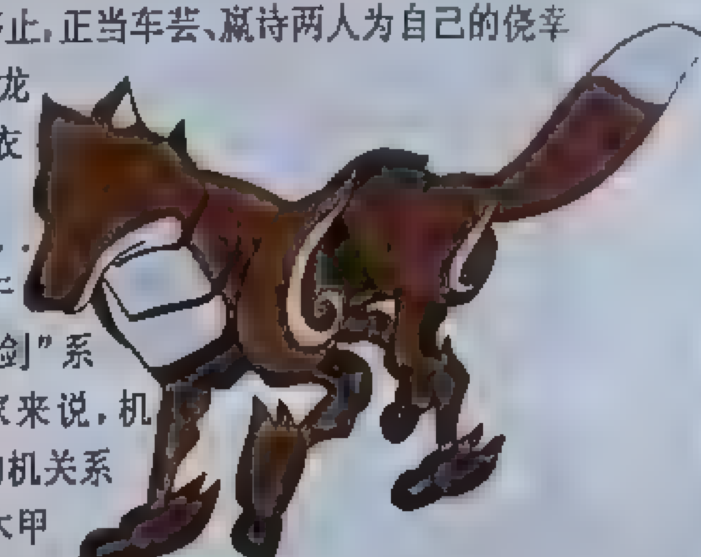
传说中可以吸纳"王霸之气"的"五岳结界之一——泰山太升神台。



车氏采邑地下的木甲机关库,车芸的祖父车老大夫,热衷研究古代著名的工匠"偃师"所秘传下的精巧技术,发展出他自己的"木甲兽"技术来,但也因而惹祸上身。

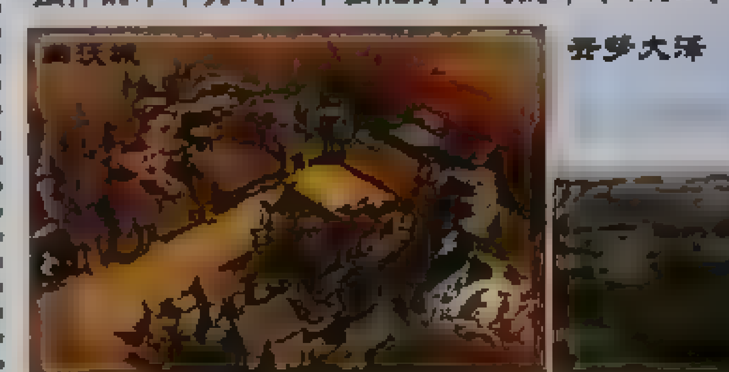
更糟糕的是,在战斗中,车芸又有了新的对手,一位手拿青铜古剑的红衣女子一出手就把车芸给制服。但让车芸大为意外的是,红衣女子不仅未取她性命,却把她救离战场。红衣少女自称是秦国国君秦穆公之义女,名叫嬴诗,正在寻找传说中失落的夏后祭器。

原来这夏后祭器共有六件,是昔日夏朝君主在举行封禅仪式时,用来祭祀天与地、东南西北四方神祇的尊贵宝器,由于后世战乱的影响,六样古老的祭器流落四方,不知所终。身为昔日负责保管夏后祭器的涂山氏后人,嬴诗的使命便是前往各地,重新一一找回这些祭器。于是,两位原本素不相识的少女就这样走到了一起。但故事的发展显然没有到此停止,正当车芸、嬴诗两人为自己的侥幸逃生感到庆幸不已时,却不知她们的"幸运"全部是拜"九龙子"中一位祭司所赐,这位不断暗中协助车芸平安脱身的白衣少年叫做桓远之……



木甲神兵 全新登場

对于爱"轩辕剑"系列的玩家来说,机关人、机关兽已不算陌生,此番DOMO小组再行升级原有的机关系统,于是《苍之涛》中也就出现了一种全新的职业系统——木甲师。正如它的名称一般,木甲师拥有独特的木甲机关技术升级方式与战斗系统,钻研木甲兽有关攻击、防御、速度与绝招等方面的技术,战斗时针对机关敌人进行致命破坏。主角之一的车芸正是一位木甲师,尽管双脚的残障影响了她的行动,但由车芸所操控的木甲兽却毫不比其他人战力逊色,不仅在战斗中表现突出,就算是在日常的行动中也颇有妙用。根据DOMO小组最新的公告,《苍之涛》中确认登场的木甲兽包括可飞行侦察的木甲机鹰、与野牛一般强悍的木甲穷奇和车芸随身不离的木甲云狐等等。



名为一代霸主,实为傀儡的晋国国君晋文公,一直被太辰宫的"九龙子"祭司软禁于此曲沃城中。

云梦大泽

相传云梦泽底,有神世时代云梦女神湘夫人她的宫殿,而「夏后祭器」其中的一样便被封藏于此。



本次的《苍之涛》继承了《轩辕剑肆》中的天书系统,并进行了更多的改进、操作方式更简便,规则更清楚。

天書系統 再加改良

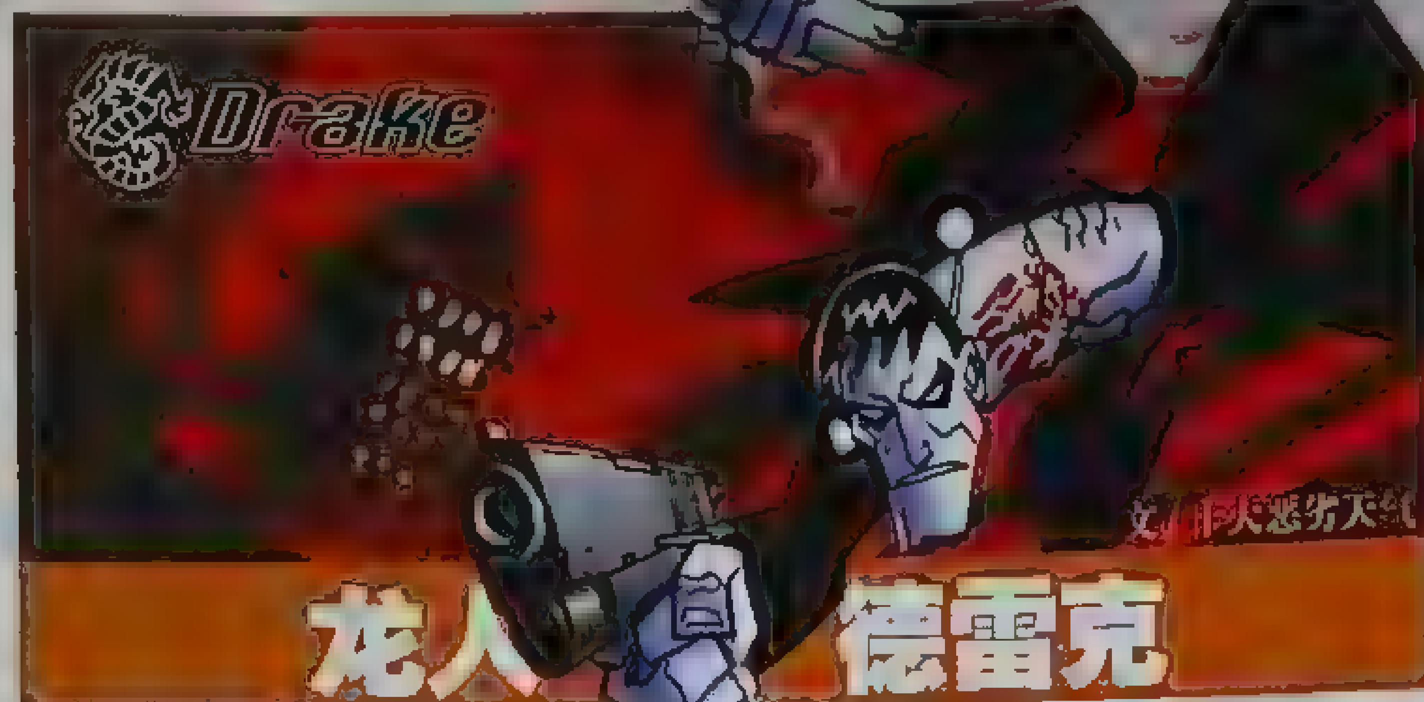
如果说"机关兽"在国外游戏中早有类似设定,而"炼妖壶"也不过是对《山海经》传说的借鉴,那么"天书世界"则是DOMO小组完完全全的原创产品。本次的《苍之涛》继承了《轩辕剑肆》中的天书系统,并进行了更多的改进,操作方式更简便,规则更清楚,玩家同样可以四处收集金属、煤炭与木材等资源,在天书中建造各种设施房屋,自行生产兵器、防具、法宝与物品,还能从收服的怪物身上学会特殊的法术。同时经由鬼神阵,可在战斗时召唤已收服的怪物成为护驾,协助自己战斗,让游戏中充满了更多的乐趣,但仅是如此吗?当然不是,从DOMO小组传出的消息,由于游戏中剧情的峰回路转和各种拥有神秘力量势力的逐一登场,天书中还隐藏着更大的秘密,只是这一次,你必须亲临游戏之后才能知晓了。

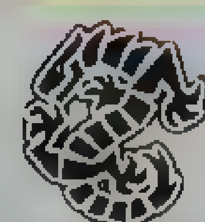
三維引擎 略有進步

相比前几代的2D画面,《轩辕剑肆》采用的3D引擎使得这个系列精致可爱之风格大为减弱,所幸的是,由于有出色的剧情和已然接近成熟的3D技术压住阵脚,游戏仍然获得了广大玩家的认可。所以,此番《苍之涛》同样采用了同样的3D引擎制作,因为前作的画面质量受到玩家诸多的批评,因此本作将原来640x480的画面分辨率提升到800x600,使得画面更加精致。从目前已公布的图片上来看,DOMO的确兑现了他们对于画面改良的承诺。而且,由于没有重新编写引擎,因此《苍之涛》相比《轩辕剑肆》,所要求的机器配置并没有提高。



目前DOMO小组仍然在紧锣密鼓地进行游戏开发,更多的消息还将陆续放出,因此如果你也对"轩辕剑"系列的最新游戏有着同样的期待,那么还是请继续关注我们对《苍之涛》的后续报导吧~■





中国功夫具有潇洒飘逸、流畅明快的动作美感和韵律，这是好莱坞硬邦邦的动作片远远不能媲美的。早在70年代，李小龙就用自己的腿踢开了美国电影市场的大门，90年代，吴宇森又用自己的"换弹夹美学"彻底征服了美国录影带租赁市场。生龙活虎的武术技击在银幕上演变为一种优美动人的"武之舞"，这不但影响到了好莱坞动作片的制作模式，而且培养了大批热衷于"John Woo风格"的游戏制作人。Idol FX工作室的十名核心成员无一例外的是香港枪战片的忠实爱好者，在正在制作的游戏《龙人德雷克》(Drake)中，他们力图用"卡通渲染画面"与"吴宇森式港片风格"来打造一款绝对另类的第三人称动作游戏。

在嘈杂的现代社会中，没有人会注意到一群自称为"99龙族"的人，他们相貌丑陋，每一个人都拥有强健的体魄，膨胀的背部肌肉上纹着一条巨龙，他们从来不与本民族以外的人进行交往。在他们隐居的山庄中封印着一颗"龙之心"，这个上古遗留下来的宝物可以操纵人的灵魂，并且可以让亡人复活。一天，当我们的主角德雷克回到山庄的时候，自己的家园与族人已经在一片火海中化为灰烬，更可怕的是，"龙之心"失踪了，外面的世界也由此发生了改变，无数被控制灵魂的人和被复活的"尸人"成为了这个世界新的居民，雷斯克不得不与拥有与自己相同命运的秀真、士兵卫们一样拿起武器，开始人类命运的大逆转。25个关卡等待着德雷克，与一般过关类动作游戏不同的是，这些任务之间是无缝连接的，整个游戏只需要读取一次数据就可以从头玩到尾。



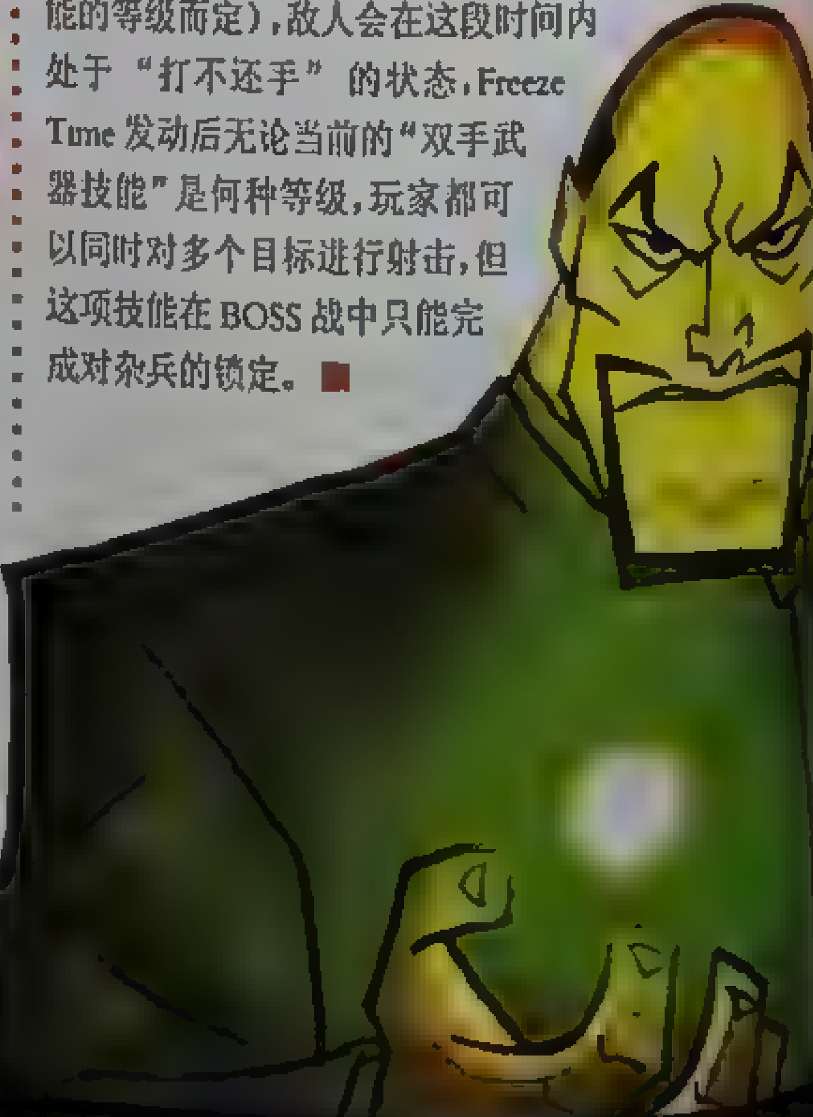


龙纹系统：德雷克背部的文身图案"龙纹"是自己所有战斗技能的"发动机"，"龙纹"可以让德雷克进入介于生与死之间的"超意志状态"，"超意志状态"可以让他拥有三倍于正常行动速度的奔跑能力，同时得到提升的还有弹跳力，这种状态下的德雷克还拥有飞檐走壁的能力。被消灭的敌人会变为一团团在空中飘浮的魂魄供玩家吸入，"龙纹"系统发动后需要消耗这些魂魄才能维持"超意志状态"。一旦主角身上携带的魂魄被消耗殆尽，那么德雷克就会自动退出"超意志状态"，当然，玩家依然可以强制维持该项状态，只不过"龙纹"在当前没有魂魄消耗的情况下会吸取主角的HP，直到主角死亡。

双手武器系统：德雷克最擅长的武器是双枪，在初始状态，雷斯克拥有两把五毫米口径的手枪，射击被划分为两个按键，这两个键分别控制德雷克的左右手武器。在游戏初期，也许这种操作上的设定会让玩家感到麻烦，但一旦双手武器技能得到升级之后你就会明白这项设计的用以所在：当"双手武器"技能处于第一级的时候，雷斯克一次只能锁定与攻击一个目标，而当该项技能得到升级之后，玩家就可以同时攻击两个目标，由于该游戏相当强调速度感，因此在高速运动与空中DASH中通过左右按键的配合射杀敌人会让玩家HIGH到极点。双手武器的第二个用途是在装备附加武器后实现连携攻击，譬如当玩家面对一群皮厚肉糙的敌人，你可以让德雷克的左手装备掷弹筒，右手装备冲锋枪，先往敌群中扔上一顿"二踢脚"，然后再接着横扫。游戏中还会出现东洋刀、电锯、二节棍、长鞭等近战兵器，他们既可以单独使用，也可以与枪械实现连携攻击。双手武器系统的第三个用途是实现COMBO攻击，当左右手装备双枪后，通过有节奏的按键，德雷克可以在不换弹夹的情况下完成10段攻击。



Slow Time与Freeze Time系统：在继《英雄本色II堕落》、《黑客帝国》后，《龙人德雷克》在自己的游戏系统中加入了支配时间的设定，Slow Time可以让游戏中的时间速度放慢2/3，玩家可以在这段时间内肆无忌惮地躲避敌人射来的子弹，Freeze Time则可以让游戏中的时间停止2-5秒钟时间（根据德雷克该项技能的等级而定），敌人会在这段时间内处于"打不还手"的状态，Freeze Time发动后无论当前的"双手武器技能"是何种等级，玩家都可以同时对多个目标进行射击，但这项技能在BOSS战中只能完成对杂兵的锁定。■



B+ ■名称 Painkiller ■类型 【AC】 ■制作 People Can Fly ■代理 未定 ■上市 2004.3 ■版本 英文版



想象一下死亡吧！那究竟是什么呢？一个平凡的周二早晨，你——Daniel Garner迷迷糊糊地从床上醒来，套上衣服后爬进汽车里。你的目的地是一个受黑社会控制的酒吧。可就在即将到达收费公路的时候，一辆突然冲出来的汽车在短短几秒内便使你成为了豪华轿车的陪葬品。更令你郁闷的是，此时天堂之门竟然对你关闭了！而且不知什么原因，反而堕入地狱，离奇卷入一场天堂与地狱的战争。别无选择的你需要在这场战争中斩妖除魔，最终获得灵魂的净化并升入天堂……



万能的金钱

《超度者》(Painkiller)允许玩家使用杀伤力极高的各种武器去干掉数以百计的邪恶魔鬼。有些还是必须使用的武器，也就是说如果拿不到就无法推动剧情继续发展。所能提供的武器除了大家常见的手枪和机关枪外，也有供远距离射击的狙击枪和威力巨大的火箭筒。为了能够顺利完成任务，每关一开始会提供七、八件武器以供选择，无论是首要还是次要射击模式都可以获得相当大的破坏力。随着剧情的深入，你还可以获得更多大范围爆炸武器。但这些可不是白来的，你需要沿途寻找各种财宝用以在每关结束后支付购买或升级武器的费用。当然，射杀怪物同样可以积攒金钱，而且越简单有效的射杀方法将获得越多金额的奖励。有了足够的金钱，你甚至可以打开额外的地图！正所谓"有钱能使鬼推磨"，至少在这款游戏里这样的说法一点也不夸张。

"射击一切会动的东西！如果它不会动，那么也要射它几枪以防万一！"

尽管游戏由名不见经传的波兰游戏开发商People Can Fly制作完成，但当你第一眼看到游戏画面时，便会立即打消心中的种种疑虑。游戏采用了Havok 2.0作为引擎，此引擎在《神偷3》(Thief 3)、《杀出重围2》(Deus Ex 2)和《自由枪骑兵》(Freelancer)中也有着上佳表现。借由强大的引擎，《超度者》将完美地呈现出各种华丽效果，出色的声光效果给人留下深刻的印象。制作小组宣称，《超度者》中使用的多边形贴图数量将是目前同类游戏中最多的。强大的引擎同样诠释出了翔实的人物表情和光影系统。其中，"布娃娃物理系统"将使得游戏中的各种破坏效果更趋于真实。比如在和一个巨人BOSS战斗时，一锤砸下来，不仅可以瞬间把锤子下面的东西变成粉末，你还会因为巨大的冲击力被弹到空中，仿佛置身于一场飓风里！看的出为了游戏的整体质量，People Can Fly的波兰小伙子们可是下了不少功夫。借由Havok 2.0强大的渲染能力，玩家可以尽情享受屠戮妖兽的快感。虽说这是个恐怖射击游戏，但并不意味着我们在游戏中会看到可怕的尸体、过度的血腥以及各处飞散的四肢，取而代之的是光影、音乐、音效烘托出来的恐怖气氛。恰到好处的音效和Techno电子曲风的背景音乐好像真的把我们带到了阴暗混沌的地狱世界。这种意境似的恐怖也是东方人比较容易接受的。



敌人 = 血瓶？

如果你是《英雄萨姆》的忠实拥趸，那么我敢保证《超度者》一定适合你。尽管你只要时刻保持像阿诺•史瓦辛格一样勇猛便可以搞定大多数情况，然而请你记住，你不是在玩《魂斗罗》。事实上，有些时候你除了手中的枪以外更需要你的脑子来解决问题。比如我们之前提到的巨人BOSS，只要你的战术和策略运用得当，抓住其攻击的硬直时间给予其头部强烈地打击，要打败它也不是什么难事儿。游戏提供了二十关以供单人游戏，每一关都有属于自己风格的场景，将会给玩家带来完全不同的游戏体验。不过这也直接导致了数据量的庞大，所以预计游戏要以3CD的形式推出。当然，这些闪亮之处并不只会在单人游戏部分出现。开发者正在努力地工作以制作出不同以往的多人联网游戏模式。局域网或Internet连线方式将使最多32个玩家同时对战。《超度者》不但保留了经典的"死亡竞赛"(Deathmatch)和"抢旗"(Capture The Flag)模式，还加入了一种名为"Light Bearer"的模式。在这个模式下被子弹击中不仅要失血，而且还要把一定的生命值存到一个特别的转换器中。如果最后被其它玩家杀死了，那么他就会得到你转换器中的生命。真不知道如此的怪异玩法会不会提起FPS迷的兴趣。不过，如果People Can Fly的创新取得了成功，那么它将彻底颠覆玩家对于FPS游戏的传统观念，第一人称射击游戏又将拥有一个新的里程碑。



《超度者》原本预计于今年12月份上市，可发行公司却毫无预兆地在近期宣布游戏将跳票到2004年3月。我想可以肯定的是，和HL2的源代码泄漏事件应该没什么关系，呵呵。不过相信游戏还是会在《DOOM 3》和《Half-Life 2》之前推出的，否则又要多一个感叹生不逢时的牺牲品了。■

■上市 2003.12

A



与日本历史上那些出身名门的征服者们——源赖朝、足利尊氏、织田信长和德川家康不同，丰臣秀吉起自一介布衣，而成为天下的主人。这在将血统和门阀作为至宝的中世纪日本来说，简直可以说是一个奇迹。小人物腾飞的故事往往是百姓们最喜欢的话题，所以光荣的“太阁立志传”系列也就做了一代又一代，成为继“信长之野望”系列之后的又一战国游戏经典。如果说一代是经典开端，二代是超级大作，三代是成功转型，四代是奇峰突起的话，那么第五代的“太阁”又会给玩家带来怎样的惊喜呢？

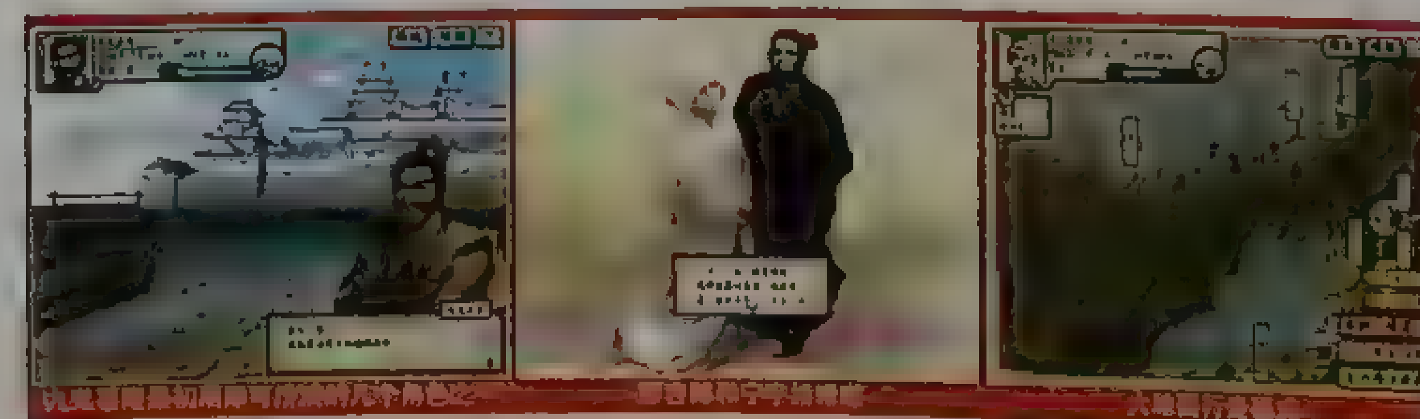
从目前公布的画面来看，今作的绘画风格依旧延续三代以来的传统，以2D绘画为主，色彩鲜艳，风格轻松，相信音乐、音效也一定在原有基础上有长足的进步。内容方面，对四代中的诸多缺憾和那些未必能为广大玩家接受的设计都作了改进。



恢复正统战争模式

首先，五代放弃了四代“牌战”的设定，回归三代以前的传统SLG模式。说实话，“牌战”未尝不是一个新奇有趣的创意，但个人战使用这种方式还则罢了，大名间的战争层次也用“牌战”来表现，却使传统SLG玩家觉得有点过于儿戏。五代的战斗依旧分野战、攻城战和个人战三种类，采用了传统的战棋模式。野战的战棋用六角格来体现，每支部队都表现为一枚棋子，可以移动、攻击和使用计策（如“神速”、“钓野伏”等）。

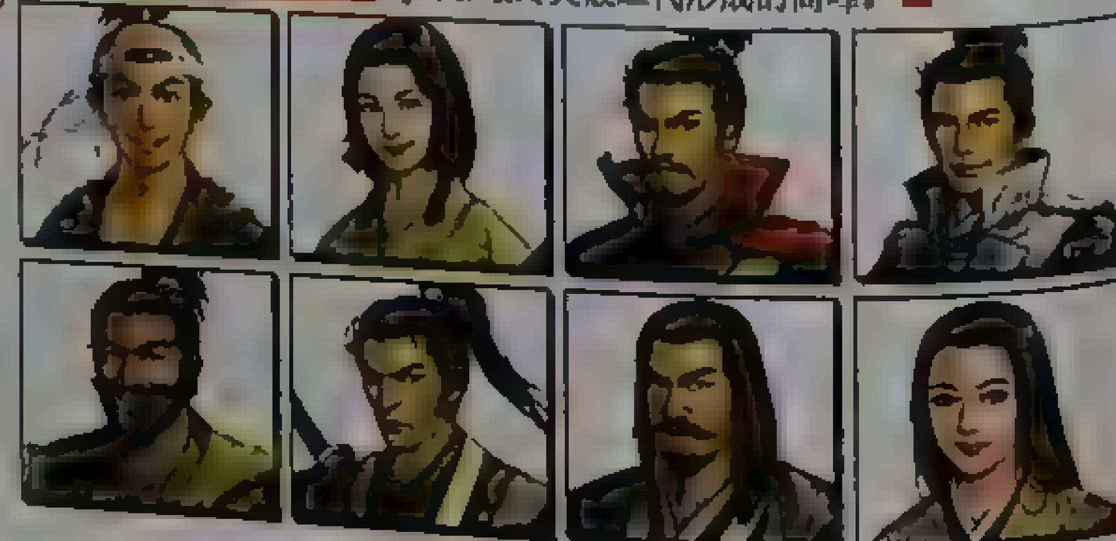
而个人战不再仅仅能够一对一，还加入了集群战的要素，类似于《维新之岚·幕末志士传》，可以多人打一。个人战不仅能使用武士刀劈砍，还可以选择长枪、火枪甚至忍者惯用的锁镰。



卡片收集依然有趣

虽然从战争系统中被剔除，但是“牌”的要素依旧部分保留，在主人公选择、称号、必杀技、战术、名胜的搜集等方面，依旧用卡片来表现。

与前作相同，搜集主人公卡片是个很大的乐趣所在，玩家可选择扮演包括木下藤吉郎在内的几乎所有游戏人物，身份或发展道路除武士或浪人外，还可选择海贼、锻冶屋、医生、茶人、忍者、剑豪和商人等——前三种是在四代基础上新添加的。这些特殊职业的最终目标是达成“日本第一”，成为本行业内的霸者。初始的时候，只可以选择木下藤吉郎，以及海贼九鬼嘉隆、剑豪上泉信纲和商人纳屋，其余人物仍必须搜集到相关卡片才能使用。



当然，你也可以创造自己的全新人物，在前代的基础上，本代新人物头像不再简单地只能二选一或八选一，而可以搜集脸谱部件（如面貌、衣着、发型、帽子、表情等），自己拼装（甚至可以自作女性角色——注意，不要炮制恐龙来吓唬人）。记得当年《斩Ⅲ》和《天翔记加强版》中曾经有过类似的设定，而将这一系统运用到大作本传中，对于光荣来说还是第一次。就目前放出的图片来看，拼装系统相当完善，搭出的新人物俊秀美观，毫无拼接的痕迹。



丰富的事件剧情

自从“太阁”系列增加了可扮演所有游戏人物的设定以来，就面临着这么一个问题：对于主人公木下藤吉郎来说，一生波澜壮阔，扮演他，在游戏中就会经历相当多的历史事件和情节事件。但是，若扮演其他人物，尤其是自建人物，相关情节就很少了，当进程走入正轨，并暂时没有什么危机的时候，玩家难免会感到有些索然无味。这是可以理解的，终究六百多可扮演的人物（今作更增加到800余人），每人都设计两三种相关情节，总数就变得相当惊人。不过，这个问题正在被有限的改进，第五代“太阁”不但大大加强了情节的数量，还允许玩家自己设定并代入历史IF情节。

总体来说，五代将更大地拓展这个游戏系列的自由度。三代之所以会被许多玩家认为是系列中最差的一部（其实笔者本人倒是蛮喜欢的），正因为限制太多，自由不够，五代如果能在四代的基础上提升自由度，而又没有其它方面新的缺失出现，相信会是系列中最吸引人的一代，最终突破二代形成的高峰。■

B

■名称 Frane III 绯苍幻想曲
■类型 动作角色扮演[AC/RP]
■制作 Exe-Creative
■代理 光谱资讯
■上市 2003.12
■版本 中文版



曾几何时，地面上的人类过着快乐的生活，幸福而安详。忽然有一天，无数雪白的羽毛自天际飘落，人们都以为这是神对下界施以的恩惠，然而，这实际却是天地异变的预兆……本在天界司掌“恩惠”工作的大天使“艾丝库德”触犯天条，离开天界“维纳斯”来到人界“克伦西亚”。天界高层为此派遣了两名使者前去追捕：曾经做为艾丝库德坐骑的火龙族少年柯纳，还有他的童年好友——冰龙族的少女力夜儿。为了把失落凡间的天使带回天界，这一对青梅竹马展开奇妙的人界之旅…………

印象：伊苏的影子

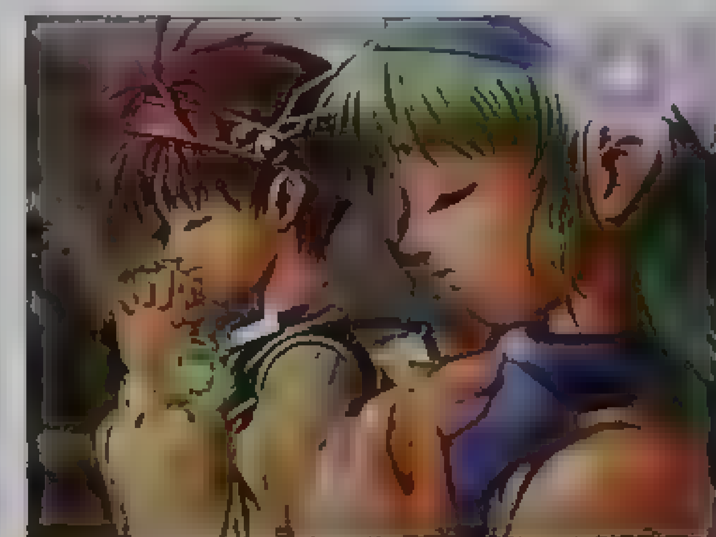


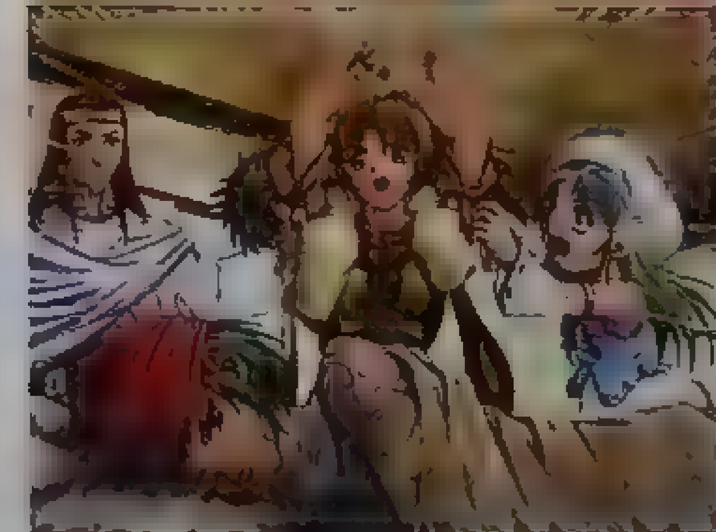
“FRANE”系列的前两作Frane（天使的羽翼）、Frane Ⅱ（圣界之奇迹）在玩家群中都获得了不错的反响，制作公司Exe-Creative趁热打铁，推出了本系列的第三部Frane Ⅲ（绯苍幻想曲）。老资格的玩家也许会感觉到这款游戏的风格似曾相识，不错，Exe-Creative正是当年经典RPG“永远的伊苏”的制作团队，而“FRANE”系列则是他们自FALCOM公司独立出去以后推出的作品。

战斗：双人的合璧



《绯苍幻想曲》号称一改传统RPG的单人战斗模式，取而代之的是两位少年和少女同闯天下。在战斗的时候，男女主角同为一体，男主角柯纳专门负责物理攻击，只有HP，没有MP；女主角力夜儿则相反，专职魔法攻击以及回复，只有MP，没有HP。换句话说，只要柯纳的HP不为零，那么两人就始终会站在战场之上。实质上，这种设定就是将一个战斗角色的功能分到了两个人的身上，比起传统战斗模式确有其新奇之处。





所谓“因材施教”，对于敌人，也需要“因材施法”。主角属性依照两位主角的出身（火龙和冰龙）分为火、冰两种，而魔物则有火、冰、无三种属性，根据魔物头上的血条颜色得知其属性。顾名思义，火属性的魔物怕冰，而冰属性的魔物怕火，不过无属性的怪物就麻烦了一点，可能会是魔法无效、物理无效或者全部有效。如何组合这二人的攻击特色和属性配合，是通向胜利之路的要诀。

“必杀技”这东西的重要性毋庸多言，时至今日，绚丽无极的视觉系“必杀技”已经成为RPG不可或缺的装饰元素之一。男主角柯纳和女主角力夜儿都有不同风格的必杀技，威力巨大，效果华丽。特别值得一提的是，力夜儿虽然没有HP，但当她被攻击的次数达到一定程度时，就会令愤怒值全满，届时不光魔物们会被砍的精光，就连柯纳都会被揍得狼狈不堪……这给我们的启示就是：千万不要惹怒女人~



礼物：友情的良药

游戏的另一特色是合成系统与人际关系。在道具店和街道、树林之类的地方，可以弄到各种原材料，通过合成系统，在厨房或工作室内就可以把两种不同原料组合出一样新道具。至于这道具是什么，就全看玩家运气和人品如何了：有可能是让女孩子芳心大悦的首饰，有可能是让老饕食指大动的大餐，也可能是逆转战斗的强力药品。这些极品在道具店是绝买不到的，只能自己合成。

合成礼物的一个重要用途就是改善主角与NPC之间的好感度。柯纳会碰到数名朋友，他们对于柯纳的态度有好有坏，维持良好的人际关系将会对故事的结局有着很大的影响。而这班柯纳的“好友”，虽都是些侠骨柔肠之辈，但向来是无宝不欢，为了取悦他们，柯纳必须通过频繁的聊天和送礼搜集情报，仔细揣摩每一个人的嗜好性情，投其所好，用亲手制作出的珍贵礼品来让对方的好感飚升。要知道，“礼轻情意重”这句话在本游戏里绝不适用……想拿道具店买来的三无产品送人，是要吃闭门羹的。当然，这些投资也并非全无回报，他们吃饱喝足心情爽了，说不定会给你提供关于隐藏信息和分支情节的重要情报，而若是异性的话，在拯救世界之余还能谈谈恋爱，拿几张PP的CG，人生也不算缺憾啦。■



■版本 英文版 ■代理 未定

A



全新疯狂舞台

2003年10月，SEGA美国公司正式宣布《疯狂出租车Ⅲ》(Crazy Taxi 3:HIGH ROLLER，后文简称CT3)将要于2004年春季推出PC版。本次，疯狂车手们夺命狂奔的舞台将会是钻石沙洲(Glitter Oasis)，正如它的名称，这是贫瘠沙漠中的一颗耀眼明珠。这个新兴都市的街道上充满了各式各样的乘客，满满的钱袋赋予了这里的居民实现自己欲望的权力，你的任务就是驾驶着自己的的士"不择手段"的将这些与时间赛跑的顾客尽快送到目的地。让他们在你的夺命狂奔中享受速度所带来的刺激，这会让你赢得更多的小费。所以，你应该明白我的意思了：赶快踩紧油门，然后开始自己的疯狂之旅吧。

熟悉美国地理的玩家不难发现，"钻石沙洲"的原型就是位于内华达沙漠中的那座举世闻名的超级赌城——拉斯维加斯。在CT3的世界中，玩家将驰骋于这座欲望都市的纸醉金迷中。除了这个城市以外，前作中的两个城市West Coast和Small Apple也出现在了CT3中，供怀旧的玩家找寻逝去的欢乐时光。玩家还可以自由选择是在白天还是黑夜来开始自己的疯狂旅程。钻石沙洲中的四位疯狂的士司机分别是18岁的Angel、36岁的Zax、24岁的Bixbite和48岁的Mrs. Venus，同时，二代中的四名老车手也得到了保留，通过隐藏奖励，玩家可以在三个都市中自由选择自己钟爱的车手进行惊心动魄的速度表演。



疯狂系统大进化

前作中的招牌加速技Crazy Dash在本作中得到了充分的强化，它被细化为Short Crazy Dash(SCD)、Long Crazy Dash(LCD)和Reverse Crazy Dash(RCD)三种技巧。

Short Crazy Dash(SCD)：按下正档的同时按油门，的士就可以实现Short Crazy Dash，它的加速距离较短，提速也很慢，看似是最不中用的Crazy Dash技能。事实上，在CT3的世界中，接送乘客都需要玩家停车，再次发动汽车时如果你想赢得效率，Short Crazy Dash就是你唯一的选择，其它的加速技巧都必须在它的基础之上才能进行。

Long Crazy Dash(LCD)：倒档时按下正档和油门就能发动此项技能，优点在于加速距离长、提速较多，持续数秒时间就能获得双倍速度，的士会产生夸张的喷火效果，同时你的车也更容易失控。它也可以用于车辆的起步，但玩家在使用前必须保证前方的路况良好，并且是宽阔的直线路段，否则百分之百是要与其它车辆零距离接触的。



Reverse Crazy Dash(RCD)：按下倒档和油门发动的加速技能，相当于反方向的Short Crazy Dash，在CT3中经常会出现刚上车乘客提出的目的地与车头相反的情况，这项技能可以让玩家在实现方向校正的同时获得加速。

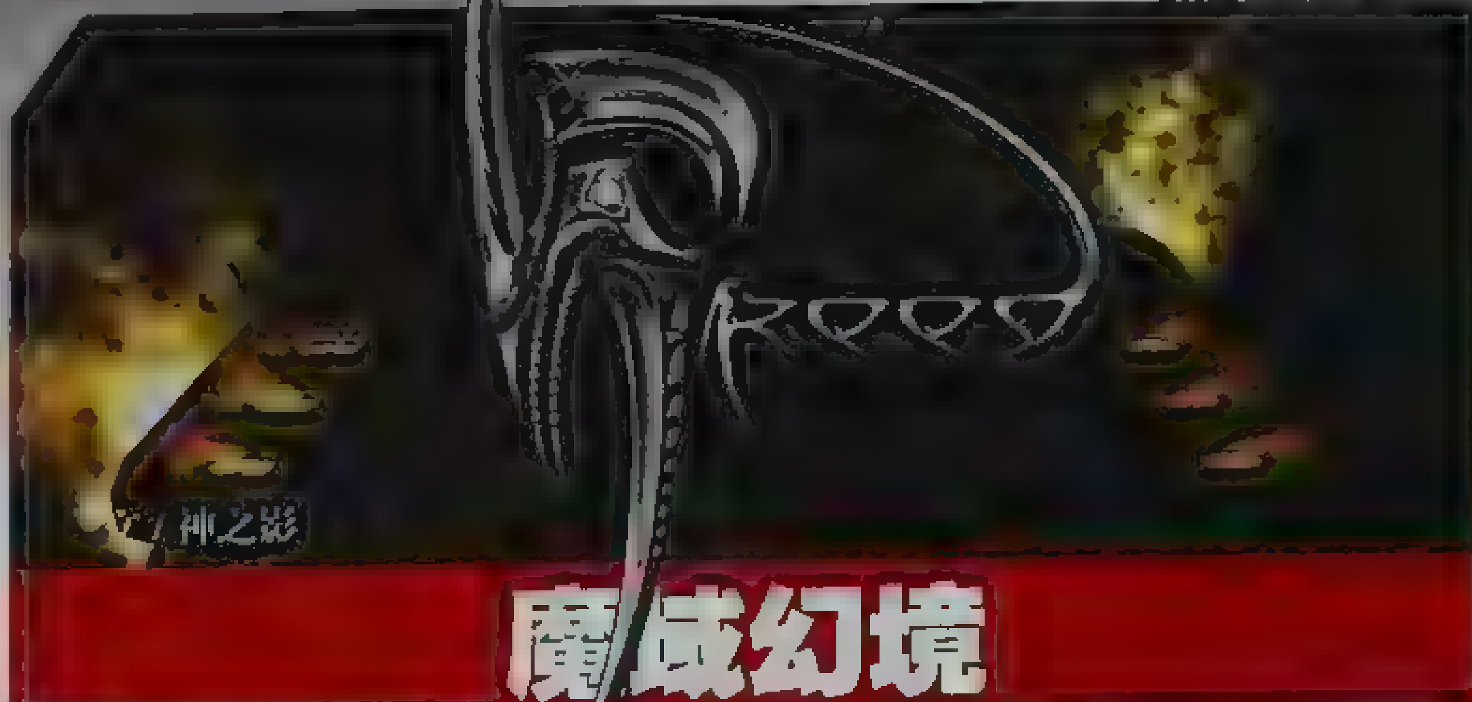
在实际驾驶过程中，这三个功能必须配合道路的实际情况来进行切换，因此游戏设定了一套取消技能，其基本关系为"静止>SCD>RCD>SCD>RCD>SCD>RCD"，RCD可用SCD取消，SCD也可以反向取消RCD。以上介绍的新DASH系统还与CT系列的其它设定关联到了一起，譬如转弯技巧Crazy Drift(急转弯)。

与前作类似，先按倒档再按正档加转向，玩家就能实现Crazy Drift，成功之后轮胎会冒出绿色火焰，一直按住可以让汽车在原地打转，它可以用于高速前进中瞬间转到完全相反的方向，但是车辆的速度会降为0，如果玩家高速状态发动Crazy Drift后接上Short Crazy Dash，那么你的速度就不会受到太大的损失。有的玩家会认为，由于的士的前进路线有绿色箭头进行提示，以上介绍的这种疯狂180度急转弯的用途不大，确实，在前作中很少会用到这项功能，而本作中的乘客中夹杂了不少捣蛋分子，例如拳击师、交响乐团、调酒师和舞者，他们会提示玩家去完全错误的方向，尽管他们的实际目的地可能就在发车点附近不远，为了赚取这些狂人们丰厚的报酬，玩家必须由着他们胡闹，他们要求往东就绝对不能往西，他们要求往前就一定不能向后，这就要求玩家在高速驾驶中熟练运用Crazy Drift与DASH系统所形成的各种派生技来应付他们的指令，当然，其中的乐趣也自然是少不了的。

还有一些非常BT的乘客要求玩家将他们送到某个大厦的顶层(汗~~~)，这样你就不得不将自己的的士当成一架喷气式飞机来使用了，前作中的Crazy Hop(疯狂跳跃)在本作中也可以与上述新特性进行联动，在Crazy Drift+Crazy Hop完成后，你会发现自己的车在空中进行了转向，当然，"空甩"并不能让你的车学会飞檐走壁的绝技，它还要配合"砍车"功能使用，在空中变向中对准目的地高台的边缘，只要车辆的底盘与高台边缘发生了接触，系统就会判定车辆"安全着陆"，怎么样，是不是有了征服那些高楼大厦的冲动？■

B

■上市 2003.12 ■版本 中文版



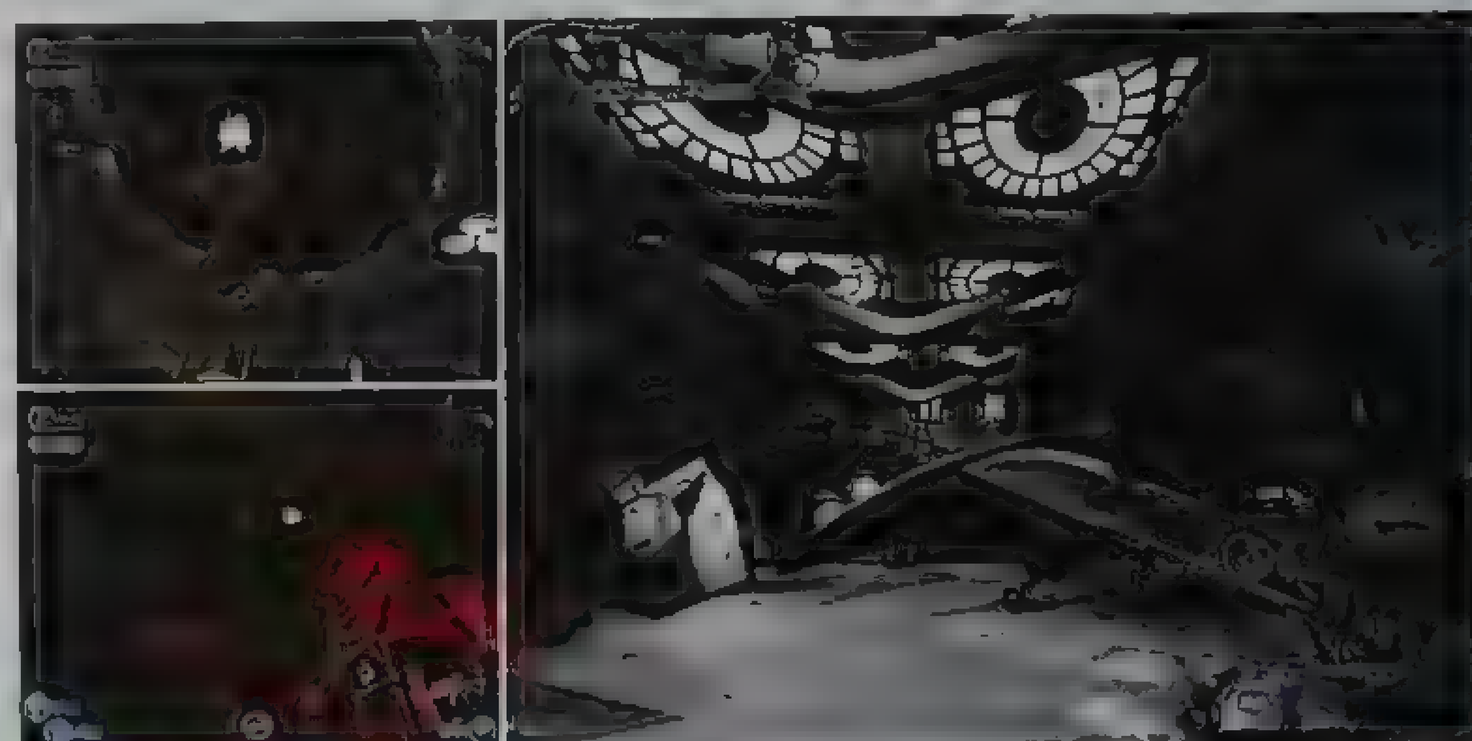
近几年，由于《雷神之锤Ⅲ》、《虚幻》和《反恐精英》的出色表现，几乎支配了整个FPS界。随着时间的流逝，技术的进步，这三强也逐渐开始走向末落，下一代的版本正在研发中。在这期间，不少新涌现的FPS开始崭露头角，都想借此机会一举成名，甚至是动摇他们的霸主地位。俄罗斯工作组Burut Software所开发的《魔域幻境》(Kreed)就是其中一个，他们能否成功？先让我们去看看游戏怎样。

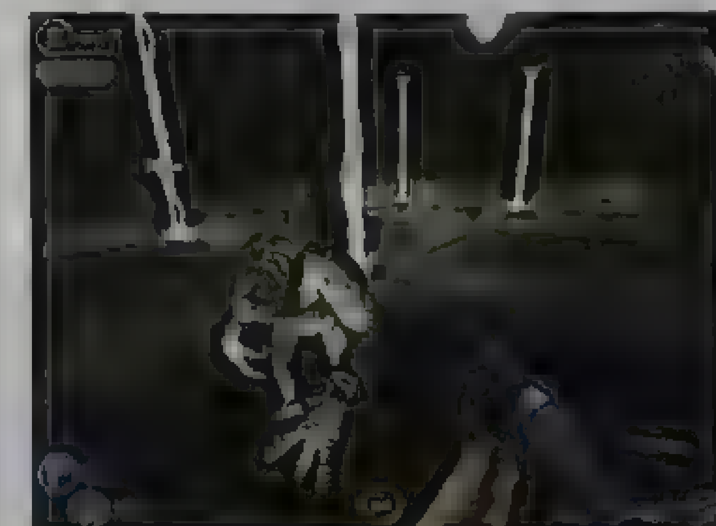
剧情：老套、缺乏新意

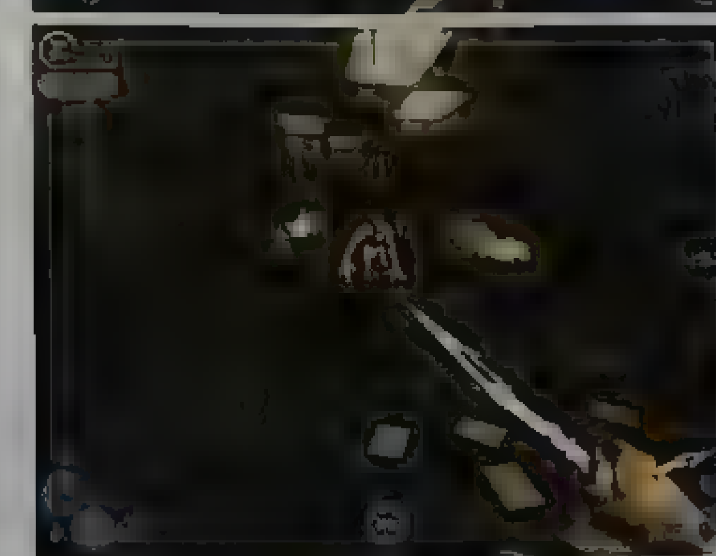
故事发生在遥远的27世纪，人类依靠科技的进步，不断向外太空扩张，占领了不少外太空资源丰富的星球。一次，由于星际贸易飞船在空间跳跃时出现故障，来到了一块未知世界——星际飞船墓地，各种各样的飞船在这个墓地中沉睡了上千年，飞船的所有成员都在共同努力，计划离开这个不毛之地。由于当时先进的纳米技术已经得以推广，这使不少人类获得强大的力量。玩家所扮演的战士就是其中一位，你曾经是美国退伍军人，经过退伍军人协会训练后获得无限荣光的"千年战士"称号，你将带领大家从这机关遍布、阴气森森的星际飞船墓地中杀出一条血路。

画面音效：极其出色

游戏使用了强大的X-Tend图形引擎，最高可以支持1600×1200×32位色的纹理贴图，这使画面无比细腻；大量应用最新图形技术，如多层镜面反射、粒子系统、层雾化、双重纹理阴影贴图、仿真骨架运动等等，这使得人物模型和画面特效更加生动；运用了真实的物理模型和弹道系统，某些物体弹开的碎片可以造成角色损伤，有时使用一些武器时，还要考虑当时的风速和方向。只要玩家的显卡够劲，打开全部特效，相信会被游戏画面所震撼。而在音效方面，支持EAX和A3D技术，音效定位更加精准，给玩家身临其境的感觉。其中有一个场景，在一个昏暗的飞船里，那里只有轻微的机器运转声，突如其来的怪物会把你吓一跳，这还真有点《生化危机》的感觉。





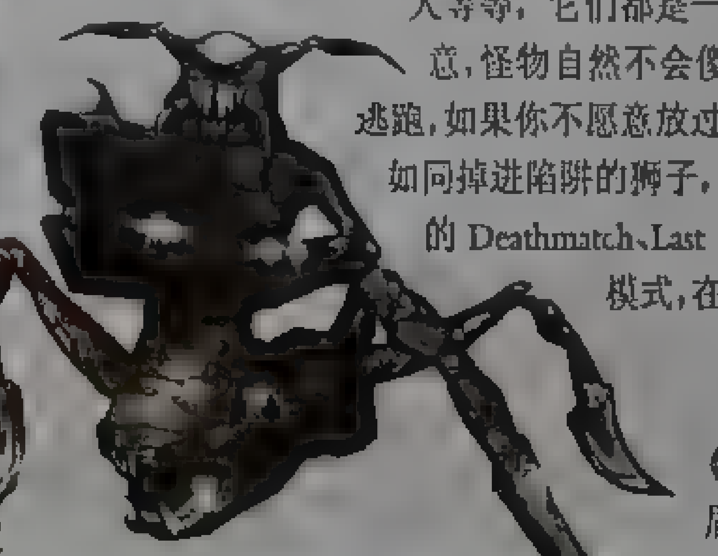


武器使用：着重游戏平衡

Burut Software在设计武器方面注重了平衡问题，他们认为那些威力巨大的武器会破坏游戏平衡，使游戏毫无生趣。在Kreed中，所出现的武器包括手榴弹在内也就只有16种，虽然数量是少了点，但武器升级系统弥补了这个缺点，玩家可以在游戏的某个角落找到武器零件，那些零件装备上去可以加强威力、增加射击范围，甚至可以减轻武器的损坏。除此之外，玩家还可以乘坐交通工具，比如会飞的摩托车、机器人等，用来穿梭游戏庞大的场景。如果你愿意的话，还可以发射飞船的大跑，来消灭不断涌出的敌人。

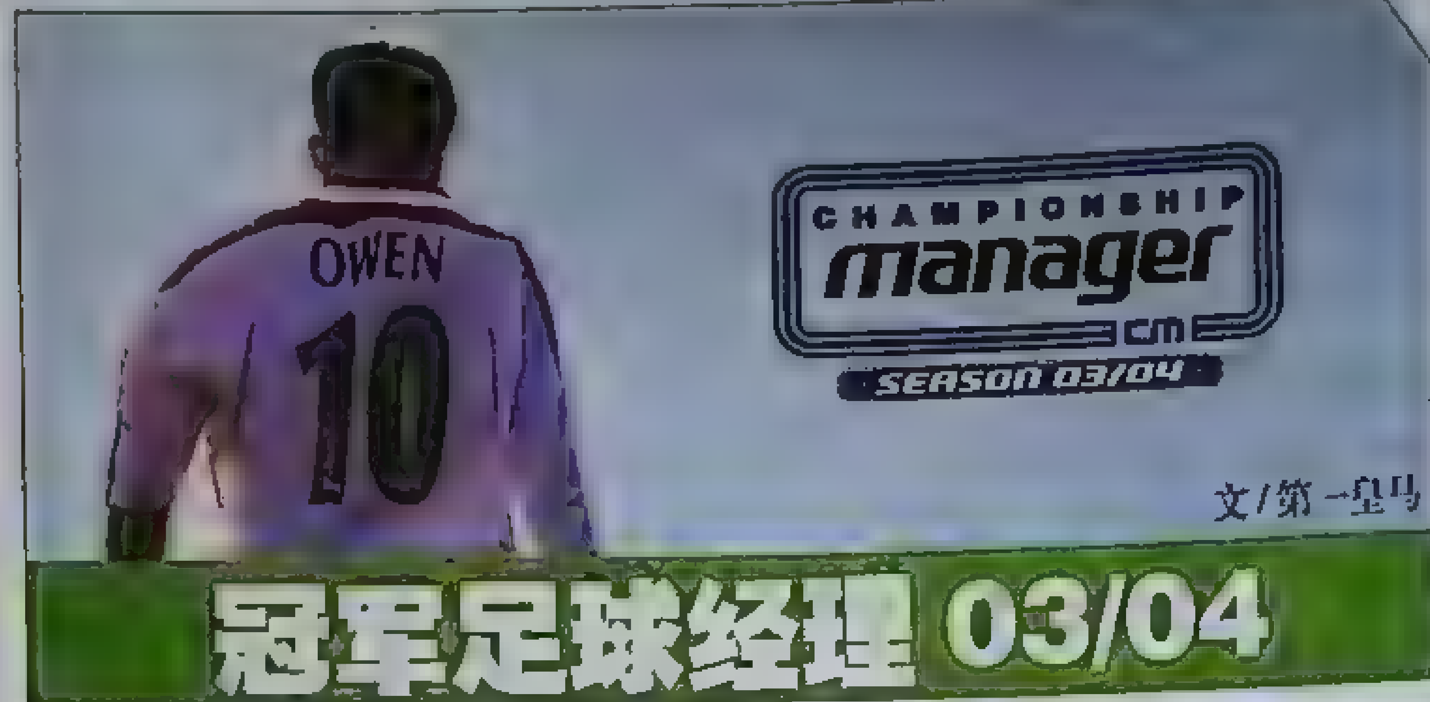
游戏模式：基于传统

在单人模式中，目前官方只公布了9个任务，以后还会陆续公布更多的任务，使游戏内容不会单调，另外，基于脚本的关卡设计使得设计师可以对基本的游戏属性和参数进行调整甚至加强，大幅度增加了游戏时间。在那些任务里，你要与65种不同类型的生物对抗，其中包括想昆虫一样的Tiglaary、数年前被囚禁患有精神病的人类军人等等，它们都是一些令人讨厌的家伙。而在AI方面做得非常让人满意，怪物自然不会傻呼呼站在那里任人宰割，不仅如此，对方有时还会逃跑，如果你不愿意放过它，追击下去的话，将极有可能陷入敌人的包围圈，如同掉进陷阱的狮子，只能眼睁睁地被猎杀。在多人模式中，包括我们熟悉的Deathmatch、Last Man Standing、Capture the Flag和Team Assault的模式，在这方面Kreed并未有较大的突破。



Kreed也是阳光娱乐近期引进的强档之一，它将与《火线追击》一起，以中文版的模式与广大玩家见面，届时大家可以去感受一下俄罗斯的游戏风格。■

■名称 [illegible] ■制作 [illegible] ■上市 2003.12
■类型 经营策略【ST】 ■代理 世纪雷神 ■版本 中文版
A-



前度刘郎今又来，等待是否值得？一个月前我还在认为这是个"鸡肋"、"介乎于续作和updata"之间的收费资料片——但，现在我不得不改口了。我不得不加入称赞0304的行列当中。

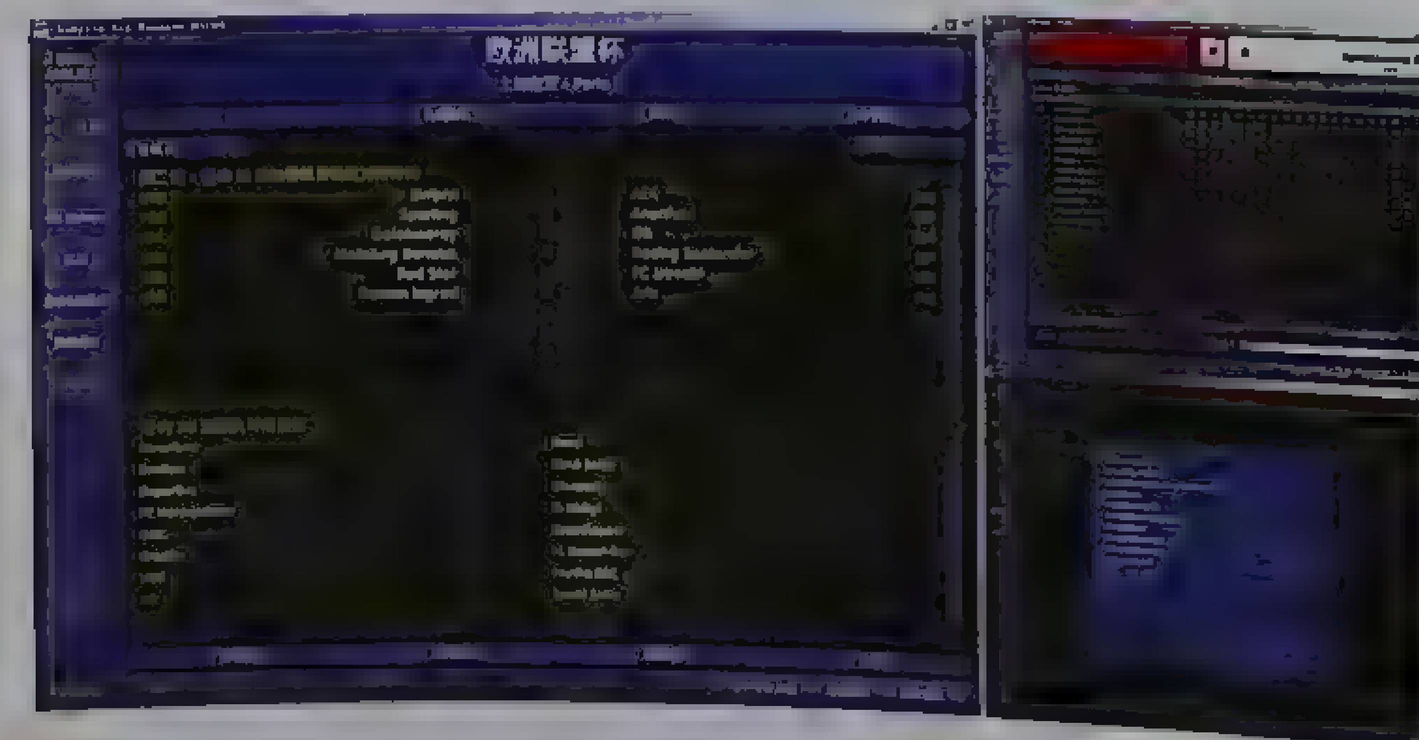


训练

清晰的训练界面，从树形的效果分列图以及根据训练项目的组合搭配不同所带来的变化，让我仿佛置身于米兰内洛训练基地或其他什么地方——我就是那个身着训练服或闷声注视或大声吆喝的教练，而那些带着不同能力变化的名字们就是正在跑圈、传递、射门以及"溜猴"的球员。训练作为CM4最大的卖点之一，在前作里的表现几乎和2D一样惨不忍睹，然而在0304，它成熟了。

比赛

2D比赛画面在前作最初版本4.01出现时，哪怕是CM系列最忠实的拥趸都在无情批评——离谱的长传、弱智的电脑AI和无数错误导致玩家们忍不住去怀念只有文字解说的日子。现在，03/04的比赛画面明显出现了变化——虽然，我不能立刻就下结论说这个变化是革命性的。从官方发布的DEMO看，03/04的比赛引擎几乎是全新的，除了增加边裁举旗示意越位外，比赛的细腻程度、传球的多样化以及场地的优劣都将如实反映，你可以看到圣西罗菜地的美妙配合，也可以通过你的努力让场地设施逐步变得完善。而前作最为人诟病的各种BUG诸如受伤球员直接上场进球，换下罚角球者带球离开等完全没有出现。前作经常可以看到的明显违背足球规律的频繁吊射破门现象，在0304已经得到了彻底的改善。



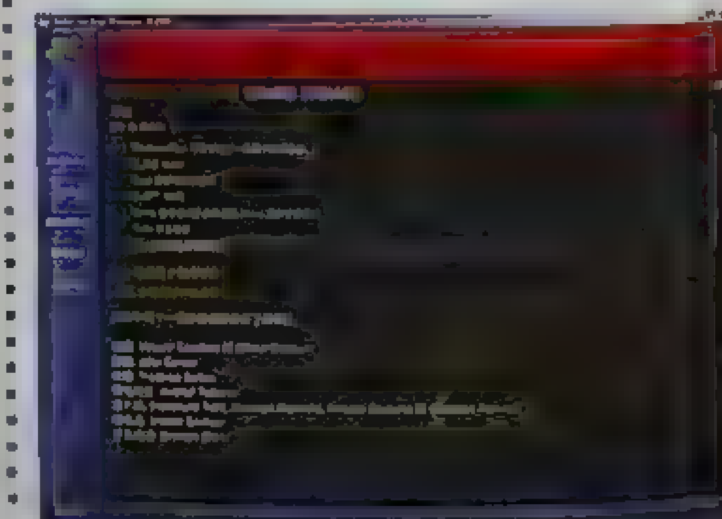
特性

新特性只有四项，这也是SI的一贯风格——简约但不失要点，你一眼就能看到你最需要的东西。增加的四个联赛毋需赘言，我们在前作的EP5版本中已经提前看到——而且，相信除了欧洲联赛和本国联赛以及很少一部分的南美联赛，我想包括中国在内的世界上绝大多数CM迷都不会对执教诸如"大力英雄"、"黑人美洲豹"这样的球队感兴趣。

数据更新当然是众多CM迷支持CM系列的重要原因之一，虽然欧洲各联赛的03/04赛季到11月21日时业已临近冬歇，但能够尽早的开始自己的CM联赛之旅，仍然是一件非常值得期待的事情——我们只希望SI在短促时间内搜集、整理的新赛季资料能够一如既往的准确无误。

在CM3时代开始的Pre-game编辑器虽然算是个鸡肋，但对于大多数无法上网的CM玩家来说，这个小东西还是很管用的——我们对于Pre-game编辑器的期待是不要象以前那样操作过于复杂。

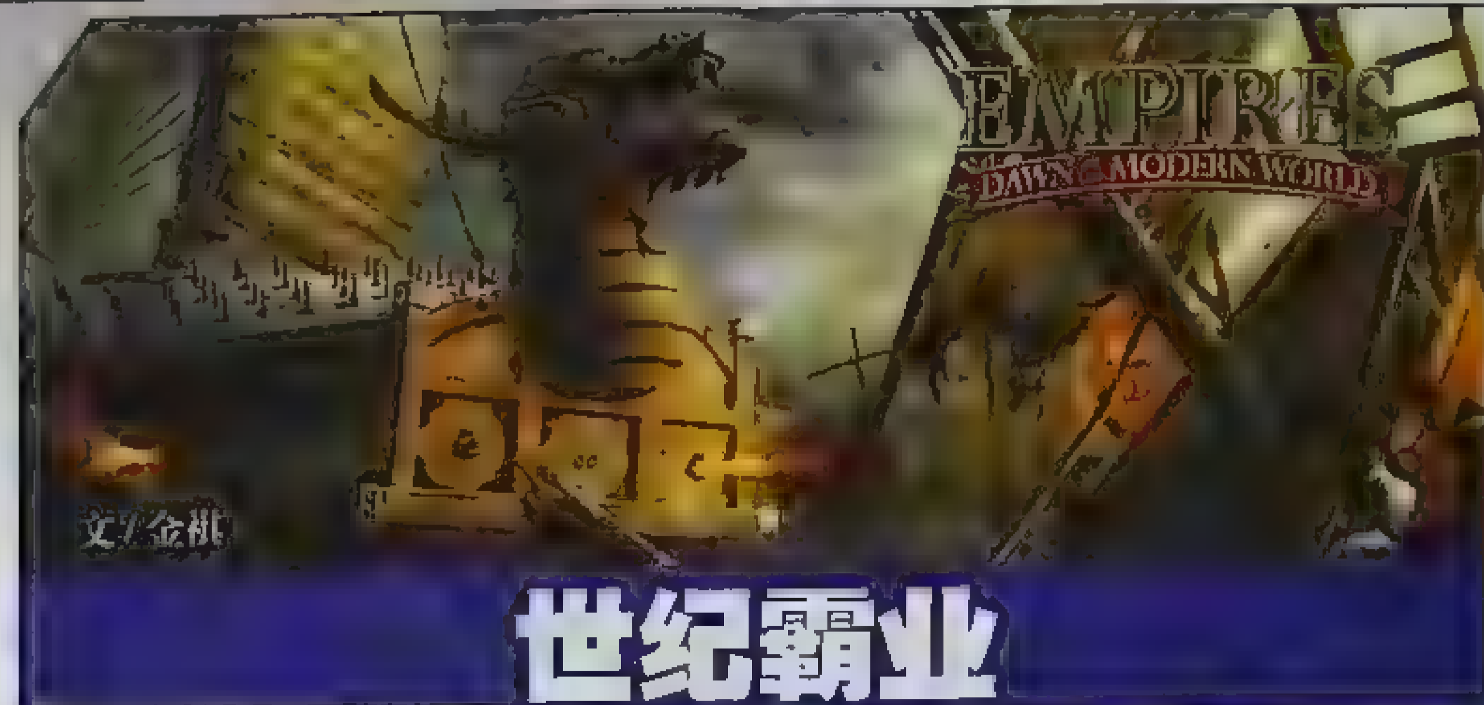
03/04新增的"可以观看曾经保存的比赛"这一特性，是很多CM迷需要的功能，拥有这个功能的时候，你可以把一些进球、比赛画面放到网络上与人讨论或者自己静静的研究、阅读比赛——当然，后者是现实足球中教练们经常需要从事的行为，在游戏里是否真正实用我们就不好下结论了。



官方宣称的全部17项"基于CM4上进行改变的地方"，对于广大玩家来说，并没有特别多本质上的变化，包括世界最佳球员BUG是否修正都只字未提——当然我们完全有可能在03/04中看到这个BUG已经被修正——就象CM3时那样。不过DEMO中国际选项仍然是亚洲杯最佳阵容的BUG还没有改变，这不能不说是一个瑕疵。"每月（每赛季）最佳进球"是一个很有意思的增设，根据现有的测试版本看，这项功能还不是太完善——我们希望在正式版本里能够看到的是更多样化的最佳进球。

现在开始，已经开始等待和即将进入等待的CM玩家们可以安心了——无论如何，这一次SI恐怕不再会跳票了。而对于这个CM系列真正意义上的最终作品，买来珍藏大概要比买来玩玩的意义重要的多。■

B+
■名称 Empires: Dawn of the Modern World ■制作 Stainless Steel ■上市 2003.10
■类型 策略【ST】 ■代理 育碧软件 ■版本 英文版



从某种意义上来说，我们也许该庆幸《帝国时代》的首席设计师Rick Goodman离开Ensemble工作室的举动。正因为如此，我们才能有机会同时体验到《地球帝国》和《神话时代》这两款风格相异，但又同时继承了《帝国时代》精髓的作品。相较之下，《地球帝国》的总体表现稍稍逊色于一年后推出的《神话时代》。由于时间和技术方面的原因，Goodman的许多设想没能在游戏中完全表现出来。因此，当Stainless Steel的第二部作品《世纪霸业》进入广大玩家的视线时，我们有理由对它抱有更大的期待。





跨越千年的历史轨迹

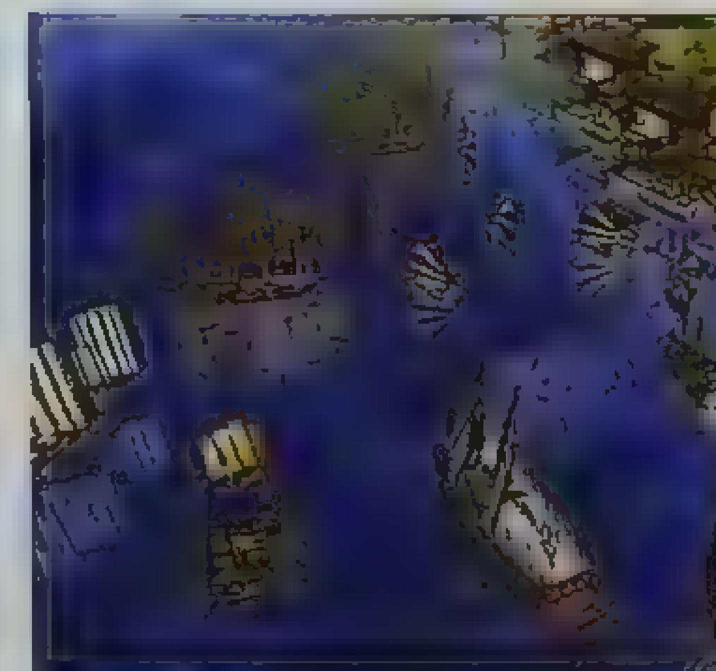
如果将《世界霸业》同《地球帝国》相比较，我们会发现Goodman在游戏的设计理念方面有了一定的变化。《世界霸业》没有像前作那样力求完整表现人类的历史全程，而是将精力放在了其中最富魅力的一段时期。游戏从公元950年开始至1950年结束，整体时间跨度为1000年，虽然同《地球帝国》相比要短了许多，但游戏的吸引力并未因此削减分毫。

中国、英国、法国、德国、美国、俄国和朝鲜这7个国家将在《世界霸业》中出现，每个国家都有过一段辉煌的历史。《世界霸业》包含了中世纪、火药时代、帝国时代、第一和第二次世界大战这5个时代。值得注意的是，并不是所有国家都会出现在各个时代中，游戏在5个时代的基础上又以世界大战为界限分成两个阶段，其中中国、英国、朝鲜和法国将会出现在第一阶段，而进入第二阶段时可以选择的有美国、俄国、英国、德国和法国。玩家必须通过采集资源、训练士兵以及发展科技等手段，不断壮大本国的经济和军事力量，为最终争夺世界的支配权打下基础。



忠于历史的完美设定

制作小组在游戏企划之初就收集了大量的历史资料，力争将不同国家在每个时期的特色淋漓尽致地表现出来。例如英国在游戏初期将拥有着令人敬畏的海军，而进入20世纪后他们的空军力量又会飞速发展起来；美国同其他国家相比在经济方面有着得天独厚的优势；德国在世界大战初期的实力不算突出，但随着时间的流逝它将很快成为一个军事强国，并组建起机动性极强的地面部队。游戏中各国的建筑、武器和军事单位都严格参照了相关资料进行设计，无论在外形和功能方面都同现实中毫无差别。



形式多样的游戏方式

《世界霸业》提供了三个基于史实单人战役，包括中世纪狮心理查时期英法之间的抗争；火药时代朝鲜民族英雄李舜臣痛击日本侵略者的卫国战争以及二战时期巴顿将军与德国纳粹的生死对决。在战役模式的部分任务中游戏将不允许采集资源和生产士兵，玩家必须依靠手头有限的资源和兵力，利用谋略和技巧来完成任务。

针对不同类型玩家的需求，《世界霸业》在设计多人模式时特意准备了"动作"和"帝国建设"这两种截然相异的游戏方式。在"动作"模式中，游戏将通过控制资源和缩小地图等段来缩短玩家建设发展的时间，令他们将更多的精力放在紧张刺激的战斗上；而选择"帝国建设"模式时游戏地图将变得十分庞大，可采集的资源也非常丰富，玩家可以按部就班的发展经济、攀升科技树，利用经济、科技和军事方面的优势来全面压倒对手。

Stainless Steel有理由为《世界霸业》的表现而骄傲，同《地球帝国》相比，游戏明显成熟了许多，精炼的时代设定、深厚的历史底蕴和丰富的游戏模式使它得以轻松跻身于大作的行列。不过制作小组对新手不够体贴的毛病在作品再次显现出来，简单的提示和颇高的难度使得游戏更加适合那些熟悉即时战略游戏的玩家。如果您是一位新手的话，您需要付出更多的努力进行摸索尝试，才能真正感受到游戏的魅力。■



火线追击



目前，我们所见到的FPS游戏大部分都来自欧美，只因为他们在这方面所拥有的强大实力和一流技术，而现在我们却不能忽略曾经的科技强国俄罗斯。这几年，俄罗斯的游戏工作组不断吸收外来的技术，GSC World开发的《火线追击》（FireStarter，后文简称FS）就是他们为打造一个游戏强国而迈出的第一步。在这里，我们也迈出第一步，去领略一下邻国的精品游戏。

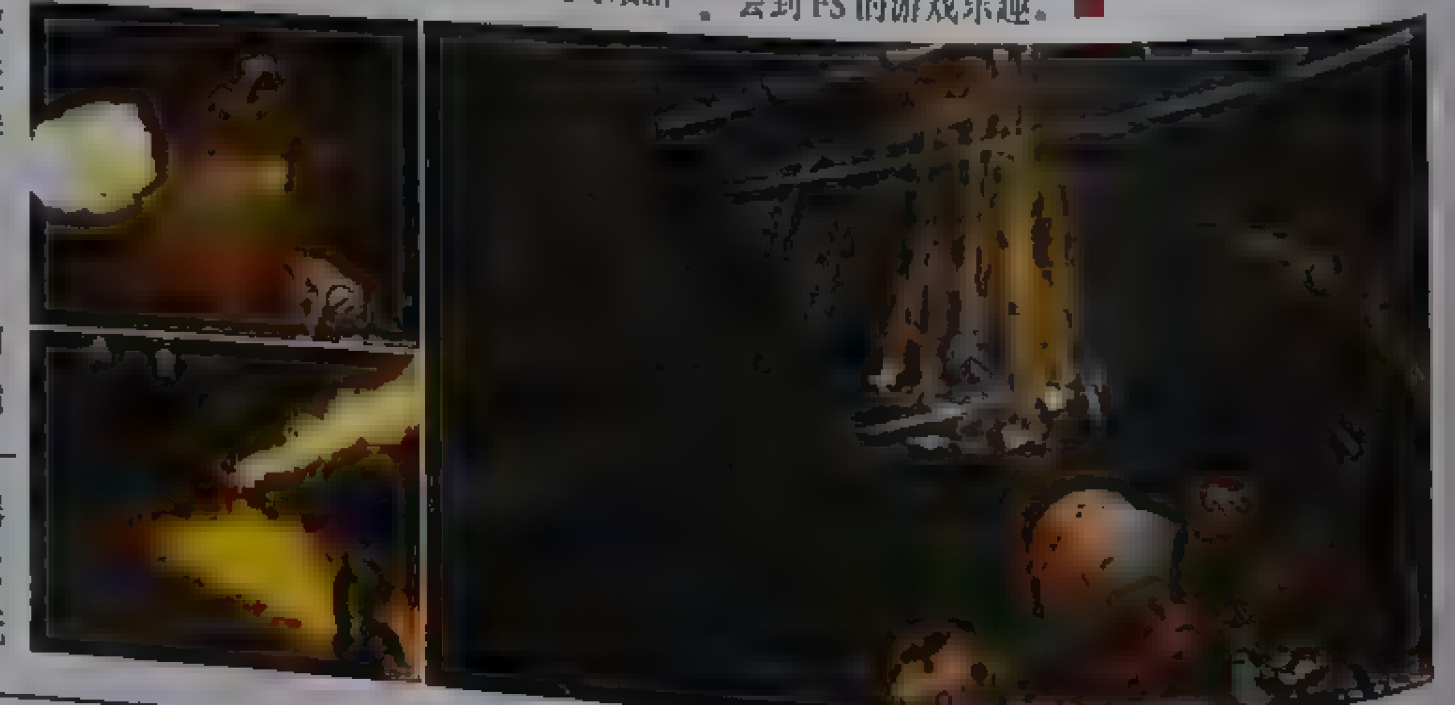
病毒保卫战

故事发生在未来的2010年，随着科技的发展，游戏玩家们已经不像现在这样，坐在电脑旁点着鼠标、按着键盘玩游戏，他们利用先进的设备把自己模拟到游戏中去，就算在游戏中死亡，现实的身体也不会受到损害。当玩家们还在游戏中尽情享受乐趣的时候，一个名叫“FireStarter”的病毒突然爆发了，这个病毒威力极强，会不断攻击计算机，如果48小时内不能制止病毒入侵，计算机将完全崩溃，病毒还为那些处在游戏中的玩家设置了重重难关，不断释放出凶狠的怪物，而玩家必须在48小时内击倒病毒源体，阻止这场入侵。



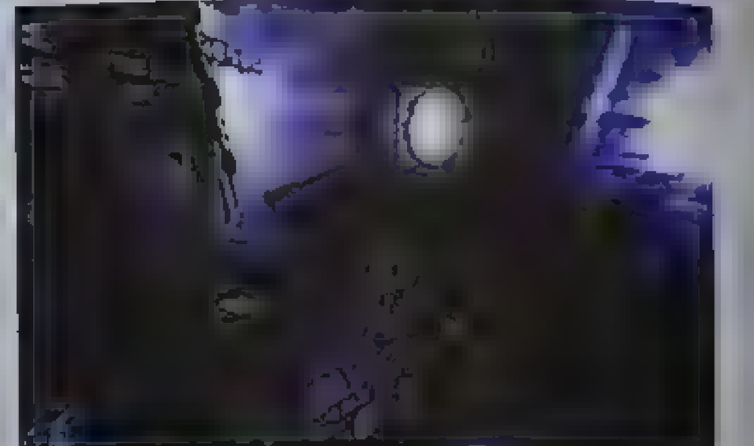
“虚幻”般的游戏画面

虽然FS是由俄罗斯的游戏厂商制作，但却是一款地地道道美式风格的FPS游戏。制作者将欧美高质量引擎买来加以修改，并运用在这款游戏中，表现出来的效果完全不比使用“虚幻”引擎的游戏逊色。游戏一共有16个庞大的场景，分布在4个环境迥异的世界中，你可以看到金属色浓厚的背景画面、逼真的动态效果、丰富的粒子效果和可破坏的场景等。当怪物中弹后，会从中弹的伤口喷出鲜血，这个场面让你压抑的神经得到空前的释放。游戏在设计怪物时运用了5000个多边形，这与最新的《古墓丽影：黑暗天使》相同，虽然远无法跟《毁灭战士III》相比，但从截图来看，那些已经足够表现出画面的细腻柔顺、光影迫人，尤其是那些火拼的场面，更是让人迫不及待想玩它。



身怀绝技的角色

FS跟我们常见的FPS有所不同，由于剧情的关系，游戏注入了微量的RPG元素，在游戏开始时，有五个角色供玩家选择，他们分别是间谍（Agent）、警察（Policeman）、盗贼（Gunslinger）、机器人（Cyborg）、变种生物（Mutant），他们还拥有自己独特的能力，比如间谍擅长跳跃和隐身，可以无声无息地打击敌人；盗贼利用身体的灵巧性，可以躲避飞来的子弹，还能同时使用两把武器；变种生物拥有回血的能力。游戏中每杀死一个怪物将会获得一些分数，这些分数可以用来学习指定的特性和技巧，拥有了这些特性和技巧，能使角色在成长过程中有多种的变化。在FS中，大家不要再把它当成是一款单纯的FPS，第一人称射击加上角色扮演，这已经是一种很有创意的设定，玩家的射击技术固然重要，但角色能力的合理运用能使游戏更加丰富多彩。



多样的武器和怪物

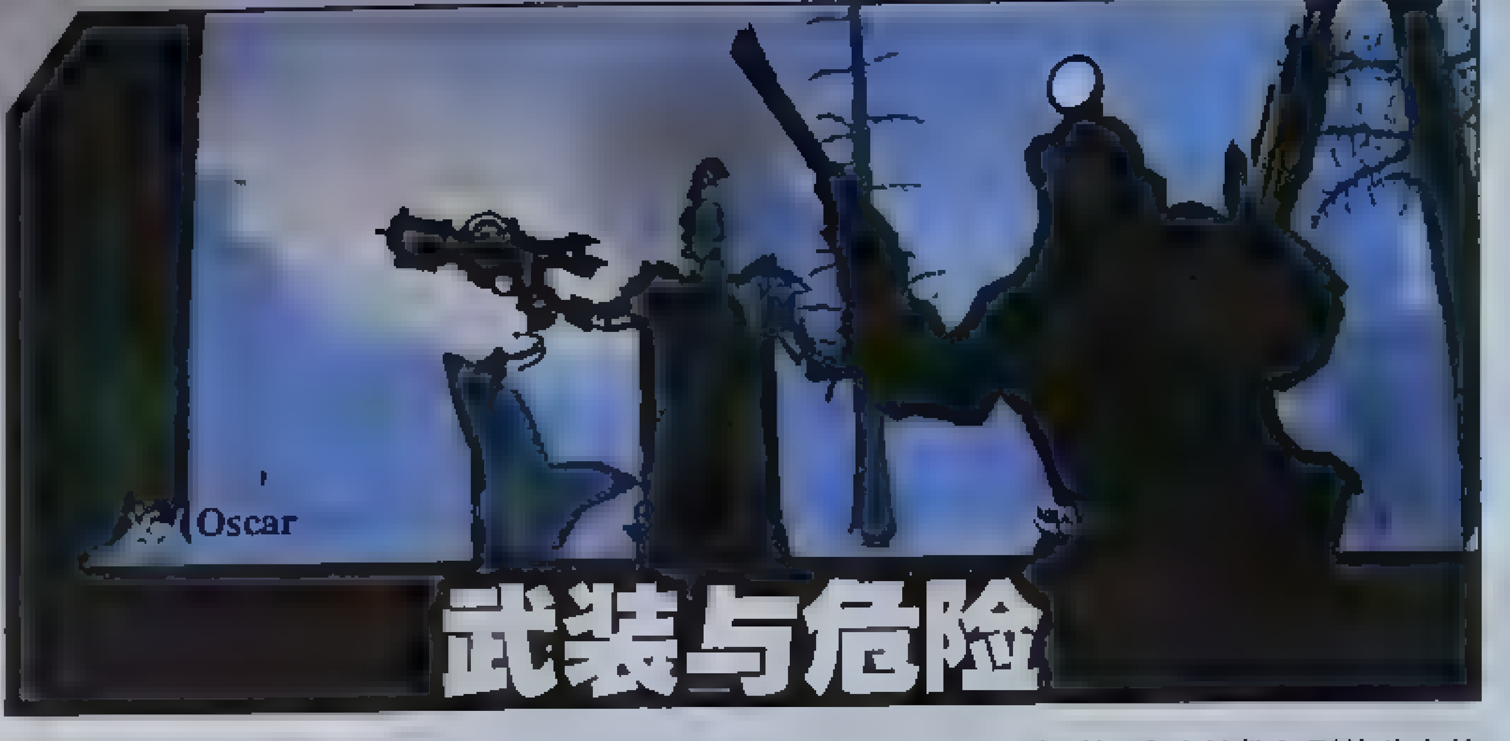
FPS最吸引人之处就是能运用各式各样的强力武器，FS同样拥有多样的武器，数量超过20种，有锯齿、火焰喷射枪、激光枪、榴弹炮、迷你枪等等，其中的榴弹炮是威力最强的武器，主要它能发射核子弹，而火箭炮也是很理想的武器，可以搭配各种特点的导弹，高速弹，拥有比平常导弹的10倍速度；穿透弹，可以穿透任何东西和怪物；散发弹，可以一次发射10枚小导弹。看着了这些武器的介绍，它们绝对足够吸引忠实的FPS玩家。

在游戏中，玩家将会与超过20种的生物展开撕杀，它们分为三个种族，机器人、恶魔、丧尸，其中恶魔占了较大比例，可不要小看它们，它们也跟主角一样有一些特殊的技能，比如，Ghoul，最低级的恶魔生物，拥有夜视能力，擅长群体攻击，而且移动速度非常快；Haymaker，拥有像死神一样的镰刀，如果玩家被镰刀的波浪击中，将有一段时间不能移动，他还可以利用身上奇特的外套进行隐身。玩家想要击败这些特点不一的怪物，必须要花一点时间找出它们的弱点所在。

目前，此款游戏已由北京阳光娱动科技有限公司签约引进，相信不久的将来，玩家便能体会到FS的游戏乐趣。■

B+

■名称 Armed & Dangerous	■制作 Planet Moon Studios	■上市 2003.12
■类型 动作【AC】	■代理 未定	■版本 英文版



武装与危险

大家还记得《巨人：公民卡普托》（Giants: Citizen Kabuto，后文简称《巨人》）吗？那是一款极为出色的游戏，曾被称誉为最具吸引力的动作射击游戏。华丽的视觉效果和出人意料的幽默诙谐是其最大的特点。游戏的开发者Planet Moon Studios应该说是才华横溢，《武装与危险》（Armed & Dangerous，后文简称A&D）便是该公司的最新力作。同样，LucasArts公司也因为曾经推出过许多富于创意的作品而在业界闻名，比如“猴岛小英雄”（Monkey Island）、《冥界狂想曲》（Grim Fandango）等，所以他顺理成章地成为了A&D的最佳发行商。由此，Planet Moon Studio和LucasArts联手打造的A&D自然也成为了一款颇受瞩目的游戏。

A&D是根据真实故事改编的。在游戏中，玩家扮演一个叫做Roman的家伙，这是操着一口伦敦腔的犯罪策划者。Roman的帮手则是一个神秘二人组，成员包括一个苏格兰鼹鼠和一个代号为Q1-11的机器人。这几个人聚集在一起，建立了一个名为Lionheart的组织，专门进行偷盗活动。最终，他们竟然打算把国王Forge最为珍视的宪章偷出来。整个行动从巧妙的窃取开始，之后很快演变成对恶毒国王及其残忍军队的英勇抵抗。随着情节的展开，玩家所扮演的角色将会在游戏中做出许多壮举，尽管大多数时候都是无意识的。游戏过程中将会穿插很多幽默的对话以及精心制作的过场动画，使玩家逐渐融入故事情节中。当然，还有各种非常另类的动作音效，以配合游戏欢快的主题。

类似于《巨人》，A&D主要也是以动作射击为主的游戏，一共有21个任务，其间充满了激烈的战斗。在游戏中，玩家通常需要找到特定目标或检查点才能完成任务，而有些任务中还可能包括偶然发生的营救行动。A&D有多种单人游戏模式，比如玩家可以选择进行Run & Gun模式或是Base Defend模式。这两种模式都要求玩家在完成主要任务的行动中，尽可能地进行肆意破坏。在Run & Gun模式下，玩家可以带领小队穿过辽阔的地域，寻找并最终用强大的武器装备摧毁特定的目标。而在Base Defend模式下，玩家的主要任务就是保卫基地（通常是座城镇或村庄）免受国王Forge军队的侵扰。如果国王Forge的军队设法越过了城墙，那么任务就算失败了。在这种模式下，玩家可以使用炮塔或是火炮来保卫基地。

对于A&D，Planet Moon Studio的开发重点之一是制作出大批异乎寻常的武器装备，可以让玩家摧毁在屏幕上移动的任何物体。在游戏中，玩家将有机会使用17种奇异的武器，其中有的武器破坏力很强，一次可以将大约15个对手打上天。在战斗中，玩家不但可以使用Vindaloo Rocket Launcher、Cyclops Sniper Rifle、Topsy-Turvy和Sticky bomb等多种常规武器，还可以利用Sog Machine、Forge Cannon和Gun Turret等战斗设施来对付敌人。最值得一提的是奇特武器Topsy-Turvy，一旦使用，就会将整个场景上下颠倒，周围地面上的敌人都被将抛到空中。这时，玩家就可以趁机拿到自己面前的物品，无论是抛起来的，还是落下来的。当世界再次倒转方向恢复正常后，刚刚被抛到空中的敌人则会纷纷跌落下来。相信玩家肯定会喜欢这种武器。在某些特定场景中，玩家还可以使用陆鲨（land-shark）发射器攻击敌人。这种武器可以发射出两条巨大的鲨鱼。它们的胃口可是很大的，能够吃掉任何在地面上移动的活物。此外，玩家在游戏中还可以使用超级武器“黑洞”，在几分钟之内吸入屏幕上的任何物体，无一可逃，威力巨大。



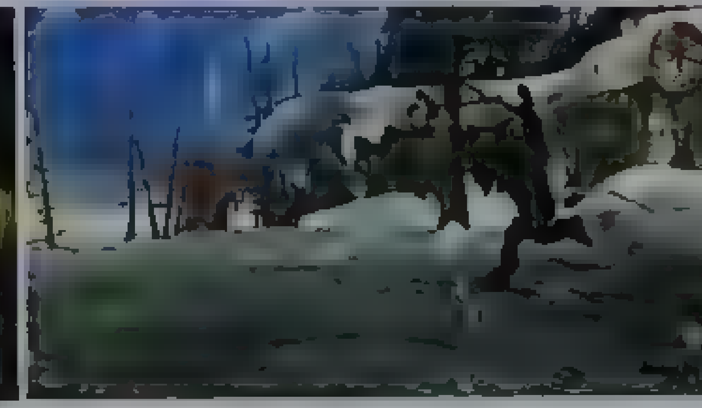


除了沿袭《巨人》和《孤胆枪手》等游戏的特点之外，游戏开发者还在A&D中加入很多穷凶极恶的敌人。其中一些敌人的实力还是不可低估的，特别是被所谓的队长带入到战斗中的时候。这些家伙经过了训练，可以应付各种情况，实施有效的战术策略，例如侧翼包抄、火力掩护、有效的手榴弹投掷等，比较难缠。在这些敌人中，最具威胁的是巨人Goliath和机器人Q1-12。其中，Q1-12是Q1-11机器人的升级产品，挥舞着链枪，极为凶狠。当玩家面对成群敌人的时候，必须使用火箭发射器才能快速解决它们。

在游戏中，玩家所要经过的场景大部分都非常广阔，并且布满了各种可交互的物体。游戏设计师想要制造出一种将科幻因素和奇幻因素相结合的独特场景，其中包括白茫茫的雪域，巍峨的高山，飞泻瀑布的悬崖以及神秘幽深的森林，让玩家置身其中产生无尽的遐想。由于采用了改良的《巨人》引擎，A&D的图像效果表现得更为出众，无论是实时光影和粒子雾化，还是3D角色造型和物体模型，都制作得极为真实。

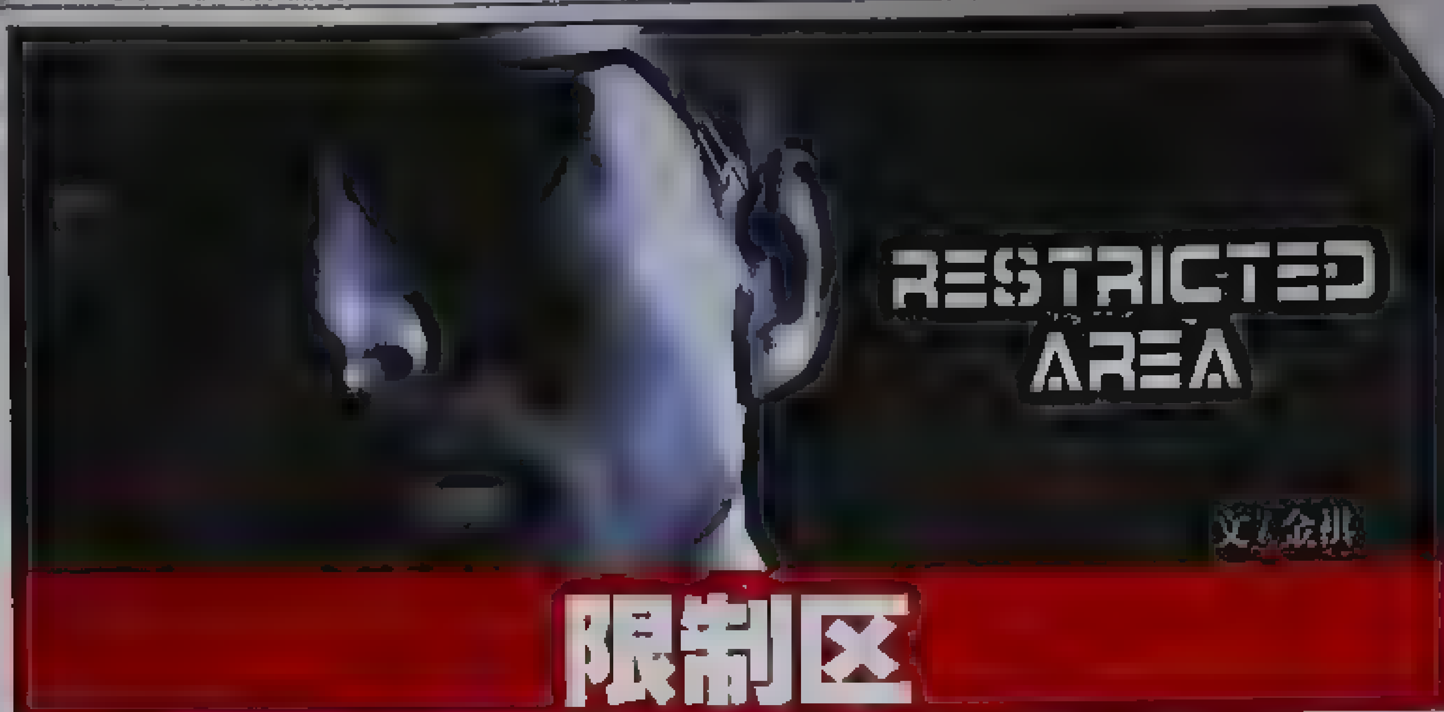
目前，游戏开发者对A&D连线部分的内容仍守口如瓶，因此还不清楚游戏联机对战究竟是什么样子。不过，仅从单人游戏部分来看，A&D好像已经具备了俯视角动作射击游戏的精华品质。在游戏中，玩家将伴随着Roman及其伙伴，进行着一场充满不经意的英雄主义、无休止的战斗行动以及各种诙谐幽默的冒险活动。据LucasArts的消息说，A&D的PC版本和Xbox版本预计将于2003年12月12日正式推出。■







■名称 Restricted Area ■类型 动作角色扮演【AC/RPG】 ■制作 Master Creating ■代理 未定 ■版本 多文版 B+



从“工人物语”系列、“突袭”系列到《神界》，近年来，德国游戏厂商凭借着精益求精的设计理念和严谨朴实的制作风格在业内异军突起，成为了一股不容小视的新生力量。以下笔者介绍的这款幻想类角色扮演游戏《限制区》的制作商Master Creating同样来自德国，虽然这个公司目前还不够名声显赫，但从《限制区》的表现来看，他们将来的声名雀起也只是一个时间问题了。



世界：2083年的限制区



《限制区》将把您带到遥远2083年，此时的世界并没有如人们想像的那样成为一片高度文明的乐土；相反，日益严重的污染将许多地区都变成了不毛之地，只有变异生物才能够在充满辐射的荒野中生存。与此同时，城市的规模却在不断扩大，毗邻的城市不断相互合并，巨型都市渐渐成型。

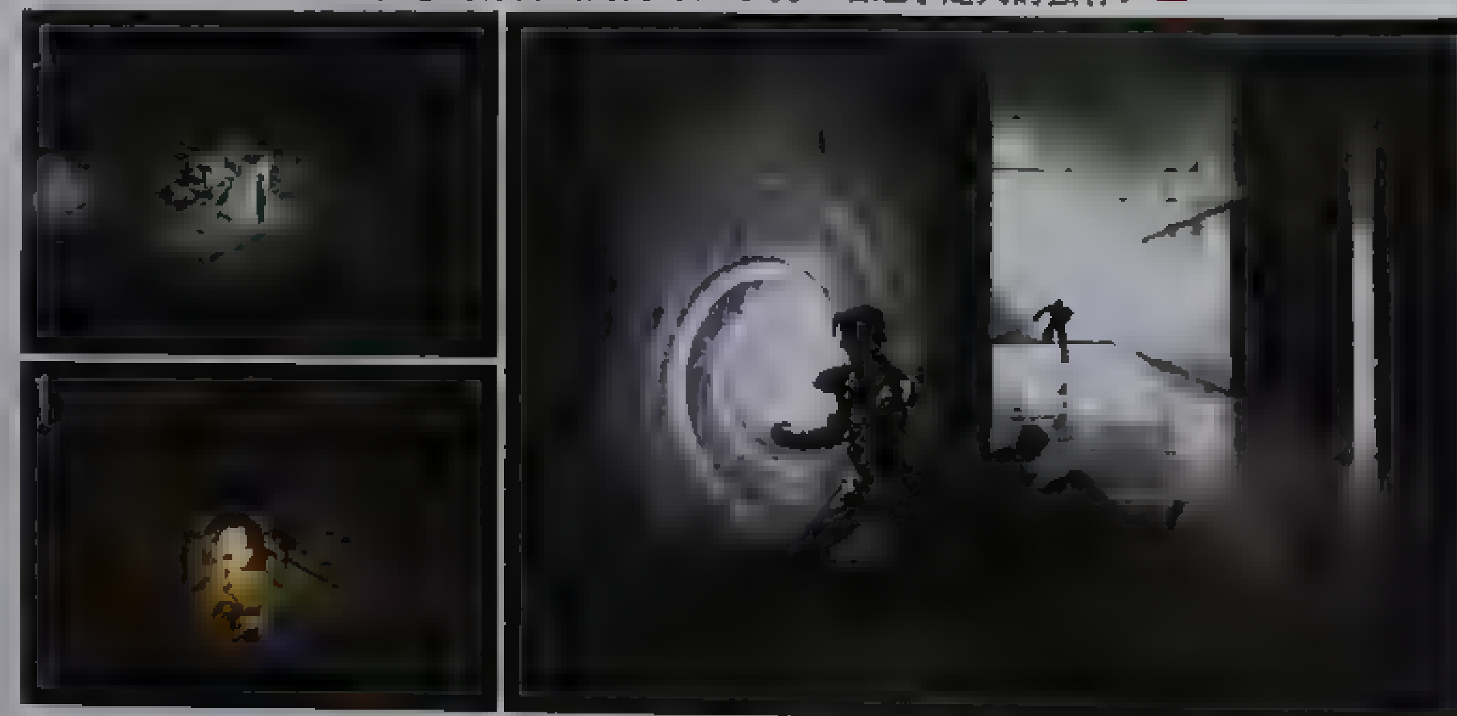
随着巨型都市的出现，世界的管理格局也发生了变化，全球政府的影响力不断削弱，一些大企业集团却正努力扩张自己的势力范围。它们开始充当起法律制订者的角色，愿意服从其管理的人将得到公司的关照，而那些持不同意见的反对者却受到攻击和排挤。各公司纷纷展开圈地运动，在偏远的荒漠中建起巨大的地下堡垒，在这些地方，公司规章将成为唯一的法则——这就是所谓的“限制区”。

主角：孤独的流浪者

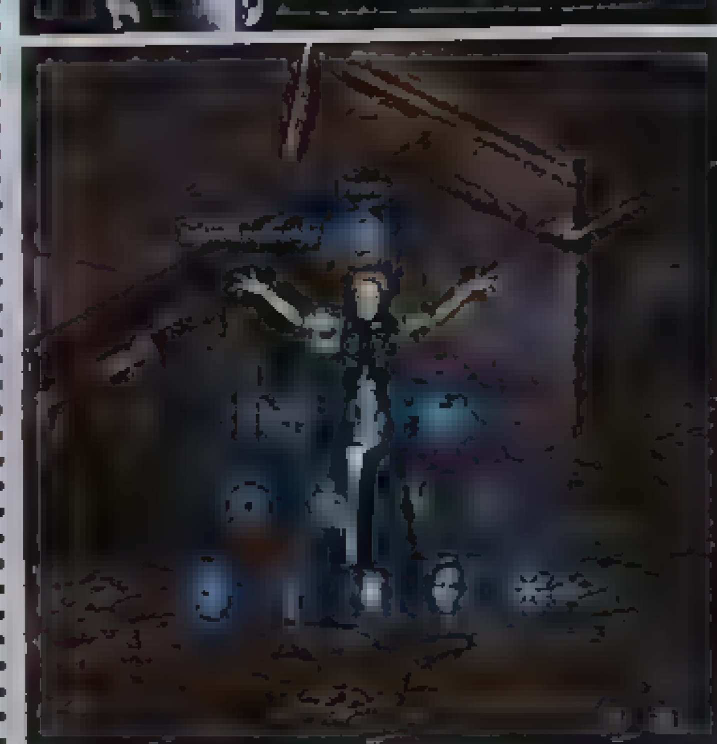
流浪者，未来世界的异类，他们是一批游离于各股势力之外的人，并不归属于任何团体。但他们中却不乏能人异士，玩家所要扮演的就是其中一位出类拔萃的人物。您可以从四名角色中选择一位开始游戏：詹森——前全球特种部队的成员，擅长使用各种高科技武器，在特种部队解散后成为了一名职业罪犯；维多利亚——拥有极强精神力量的女孩。然而这项能力却使她从小就成为被研究的对象，直到20岁才有机会从实验室中逃脱；杰西卡——在13时就因为高科技犯罪被捕，身体瘦弱的她在网络世界中却是所向披靡；肯吉——一位光明磊落的剑术大师，但目前正因为被别人陷害而受到追杀。每个主角都有着自己独特的性格、能力和背景，他们迫切希望摆脱目前的困境，重获新生。

冒险：四个故事同时展开

在《限制区》中，四位主角的游戏历程将是同步开始的，也就是说，在您进行游戏的同时，其他角色也在展开自己的行动，各角色之间还会相互作用影响。举例而言，游戏中的某个角色会在窃取一样东西时失手被擒，如果玩家所扮演的是那位被捉住的角色，您必须在牢房中等待同伴的援救，随后跟随他一起逃离虎穴；而假如您选择的恰好是去营救同伴的角色，那就需要通过重重关卡将同伴救出，并带领他顺利逃生。根据选择角色的不同，玩家将从完全不同的视角来感受这款作品，获得迥异的体验。



模式：动作和角色扮演



虽然是一款RPG作品，但是《限制区》中融入了相当丰富的射击和格斗元素，主角可以做出种种高难度的动作。为了保持游戏明快的风格，《限制区》没有引入RPG中常有的自动回复生命值的设置，制作小组认为玩家呆在那里等待生命恢复是非常无聊的事情，而取消这种设定会使得游戏进程更加流畅。

当然，游戏的角色扮演成份并没有因此而下降，《限制区》的剧情发展是非线性的，您可以自由出入于各个场景，和形形色色的NPC交流，获得任务和有用的信息，而NPC们的态度将根据您所扮演的角色和选择的对话而定。人物属性方面，有75项完全不同的技能，每项技能都被划分为10个等级，等级越高相对应的能力也就越强。籍于科技的进步，还可以移植各种基因改良的身体器官到角色身上，使他（她）成为一名近乎超人的强者！■

B ■名称 Transport Giant ■类型 经营策略【ST】 ■代理 未定 ■上市 2003年第四季度 ■版本 英文版

TRANSPORT GIANT 运输巨人

文/天弥

十九世纪五十年代。全球经济体系正发生着剧烈的变化，新的制造业工厂到处拔地而起，市场在渴求任何一种商品，城镇的聚集形成速度快得令人惊异。但是，谁来搬运巨大数量的原材料呢？如何把商品送到顾客手中呢？工人们如何抵达工厂呢？显然，传统的交通体系已无法满足越来越庞大繁忙的运输需求。富有冒险精神的你现在面对着一个绝好的机会——这个机会就是运输！用最初少量的资本起家，购买现代化的交通工具，拓展运输业务，排挤竞争对手，最终建立起一家强大的跨国运输公司，这就是《运输巨人》的玩家们所需要达到的目标。

简单的运输

在初始阶段，游戏提供了非常丰富的业务机会，比如，火力发电厂需要大量的油和煤炭，果园需要每天将新鲜的苹果送往城镇，矿山需要将采集出的矿产送往加工提炼厂等等。不过其中利润最好，最简单的还是木材运输，笨重的木材既提供足够的运输量，也对技术要求不高，经营木材运输将很快带来丰厚回报。当然，这只是一个举例，玩家完全可自行去摸索发现更佳的起家途径。经过几年的发展，积累起一定资本后，你就可以开始连锁运输经营了。



连锁的运输

经过一段时间的简单运输后你会发现，在你的业务中有一些有趣的连锁运输需求，比如畜牧场需要输出牛奶，城郊的奶油加工厂则需要将制成品输往城镇，你可运送部分牛奶直接去市场，而将其它牛奶送往奶油加工厂，并随之将其生产的奶酪、黄油送给居民。这样一来，运输成本因效率高而大幅度降低。关注类似这样的机会，将有助于提高利润、增加实力。

大型的运输

随着资本的积累，你就有经营大型运输的实力了。比如原油的运输，需要大容量的车厢和专用快捷的轨道，一方面交通工具的价格不菲，另一方面轨道的铺设因往往因需穿越森林、山脉、河流，投资巨大，不过，相应的利润空间更大。相对于初期的小打小闹，后期的大型业务一旦建立成体系，无疑要省心省事得多。

特殊的运输

你的运输企业名气越来越大，一些特殊的业务也会随之而来，比如垃圾的运输。垃圾站往往设在偏远郊区，虽然提供较高的回报，但必须注意，垃圾存放点的空间总是有限的，而且，随着存放时间的延长，垃圾站附近的环境都会发生令人难以接受的恶心变化。因此，虽然在初期能赚取不少利润，但从中长期效果来看，污染潜藏着巨大的隐性成本，选择经营这类业务时应格外谨慎。到后期，运输业的范围并不仅限于陆地货物运输，客运、航运、海运均是可加以发展的领域。





交通工具大百科

《运输巨人》的最大亮点是收录了数量庞大的交通工具。从早期以奇特造型吸引顾客的客运车EMD BL2，到现代超高速的豪华超导体悬浮列车；从古董级的原始运输车Ford TT，到20世纪在欧洲最流行的运输机车Opel Blitz；从小巧玲珑的短途旅游观光车DB E69，到现代化的城际轻轨Acela HHP8；从一张平板式的油轮，到体形巨大的运输机Fairchild C82；从以火车车头带动卡车车身的十轮运输车Baldwin，到运行在铁路上的卡车式机车FS E626……类型覆盖火车、单轨铁路、超导火车、卡车、轮船、飞机、直升机，总计130多种。它们不仅会在游戏里成为你的赚钱机器，而且也象一座运输业展览馆，或者说是一本《交通工具大百科全书》。

《运输巨人》与《交通巨人》、《工业巨人》一样，由Enormous工作室开发Jowood发行。多年来，这个老名经营游戏系列精致的美工和翔实的资料设定一直为玩家们所称道，相信本作也必能保持较高的水准，并将该系列的成功继续延续下去。■



■名称 焰影神兵 ■类型 动作 角色扮演[AC/RPG] ■制作 电游社 ■代理 空间互动 ■上市 2003.12 ■版本 中文版 B-



焰影神兵

以互联网下载方式出售软件的"Vector"是日本最大的软件销售商之一，因此，每年由Vector颁出的软件大奖——"プロレソ大賞"都会受到日本IT业界的高度重视。2002年，Vector的电脑游戏软件大奖由一部动作角色扮演游戏夺得——它就是日本电游社株式会社制作的《焰影神兵》(Shadow Flare)。其实，《焰影神兵》的获奖并非完全由于其品质的优秀，而更多的是因为这是一款特殊的、采用网络下载方式售卖的游戏，而这非常符合Vector的经营模式。



关于焰影神兵的其他



相比于它独特的销售方式，《焰影神兵》游戏本身并不显得有多么的与众不同。这是一款"暗黑破坏神"型的作品，游戏方式自不必说了砍杀和搜罗这两大乐趣被发挥得很好，而且还加入了比较有新意的宠物狗协同作战系统。其画面风格也都与大菠萝先生非常类似，个人感觉总体色调过于阴暗——简直比"暗黑"还要"暗黑"，对于中国玩家来说，可能会不太适应这种口味，

游戏背景故事也比较的大路货：千年来，被先进的科学文明冲昏头脑的人类以为自己是世界的主宰，肆无忌惮的破坏自然和其他生物的生存，可是，当异世界的邪恶生物穿越大地的裂痕来到时，人类才发现自己竟然是如此的软弱无力。为了生存下去，人类又找回了遗忘已久的剑与魔法：武装起来的战士和魔法师们组成了对抗魔界的强大军团，当然，解放人类的道路还很漫长！在中国台湾，《焰影神兵》发布的速度是每月一章：第一章赤色大陆（8月）、第二章巨龙邪窟（9月）、第三章主教奇谋（10月）……不过，因为发售方式不同，我们可以一次性的拿到完整的游戏，不必象等电视连续剧那样守候了！

在多人联机方面，《焰影神兵》的设定还是相当的保守，只有四个玩家组队冒险这一种联机模式。不过既然是一款以单机乐趣为主的作品，但[illegible]不能强求那么多啦！■



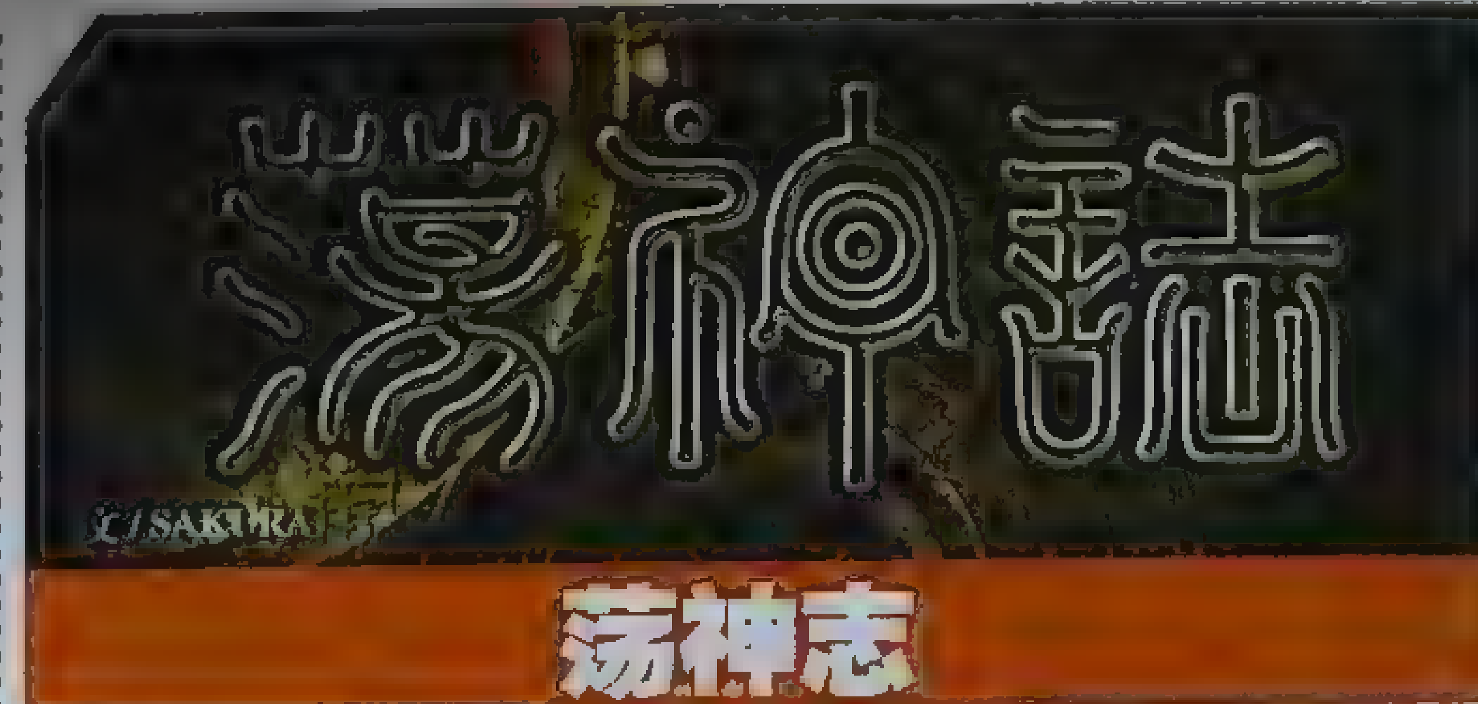
用下载方式购买的游戏

与其他那些软件店中销售的游戏产品不同，《焰影神兵》最大的特点就是可以直接从网上下载，而且是免费的，就像网络游戏那样。当然，这顿免费的大餐不会让你"吃完"，因为你只能下载到第一章。在"食欲"被挑起后，你必须付费，才能够下载到以后陆续发布的三个章节。

这种销售模式的最大好处是能够让玩家先拿到游戏试玩一下（就像网络游戏的公测），然后再决定是否有购买的价值。其次，网络下载也大大节约了销售环节的成本，使得游戏可以非常低廉的价格出售。所以，《焰影神兵》在日本的零售价仅为1500日元（对比一下，《三国志IX》的标价是5800日元！），而在中国台湾更低至100台币/章，即使三章全部购买也只需300台币，只是一般游戏产品售价的一半不到。

不过，据中国区的代理商空间娱动公司称，他们不打算用下载方式来销售《焰影神兵》，而是采用普通光盘搭载模式，四章一起出售，价格为49大元。在目前很多地区网络状况并非很好的情况下，这也算一种谨慎的策略吧。

B+ ■名称 ■类型 ■制作 ■代理 ■上市 ■版本 中文版



荡神志

混血的《荡神志》



一直以来，英特卫公司都在中国台湾代理美国著名游戏公司InterPlay的游戏，如"博德之门"、"冰风谷"等。不过，西方文化味道浓厚的游戏大片在中国叫好不叫座的遭遇，大家已经司空见惯了，这让大作的代理简直无利可图。所以，英特卫想到了用东方的文化背景打造情节，再加上西方的经验和技术，研发"东西合璧"游戏的主意。

在2001年，英特卫与InterPlay联手，合作成立了"戏魔师互动科技"。它的新作——RPG《荡神志》以中国古典神话小说《封神演义》为背景，将武侠、神话和幻想三要素融合于一，在技术上，又有着InterPlay强大的3D引擎作为后盾，从实践上实现了英特卫"混血游戏"的构想。

东方的博德之门



在英特卫关于《荡神志》的宣传材料里，到处都出现"东方的博德之门"这个词，这多少有点拉大旗做虎皮的味道。不过，先不论其最终是否能达到"博德之门"的效果，单从全开放式、高自由度、多重对话选择的剧情设置上来看，《荡神志》还是与很有点和后者相似的。

游戏故事发生在中国封神演义时代的神幻历史中，主人公云刃心是一个轩辕族的后裔，他将亲历改朝换代的商周大决战，与一系列MM发生爱情的纠葛，在与朋友和敌人的碰撞中领悟人生的道理。你可以根据自己的喜好用不同的方式完成游戏中的任务，亲近或疏远某一个人，甚至自由塑造云刃心的未来——神耶魔耶，正耶邪耶，多线剧情和多种结局的设定使得一切故事都成为可能。



欧美味十足的画面



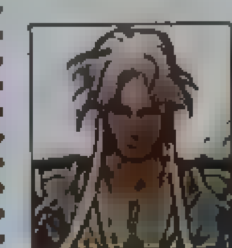
在"洋枪洋炮"——来自InterPlay的3D技术支持下，《荡神志》的声光表现力自不在话下。而且在技术上也相当成熟，虽然场景非常华丽复杂，但是在场景之间的转化并不显得生涩，LOADING读盘的时间很短。与国产的《轩辕剑IV》、《仙剑奇侠传III》等活泼亮丽的日式风格3D游戏不同，《荡神志》在画面风格比较向欧美系靠拢，用色沉重而单一，而且显得有些黯淡，这大概是模仿欧美游戏的通病吧。



即时的战斗模式



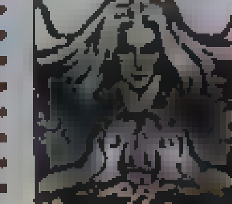
和绝大部分欧美RPG一样，本作采用即时作战模式，在遇敌时，虽然攻击只是你简单的鼠标一点，但是交战双方并不只是呆呆的一刀一剑你来我往，而是会见招拆招，像大侠们那样打出许多漂亮的招数。这有点和《无冬之夜》相似，所以即使是和普通小怪间的格斗也很有看头呢。出于故事背景的考虑，西洋的"魔法系统"自然是用中国的"五行系统"代替了，可是个人觉得这好像没有什么实质的区别，无非是名称上有所不同，总之大家把它们看作是很炫的特殊攻击就是了。■



云刃心：本作主角，轩辕族后裔，仙人云中子的养子。云中子遭到袭击遇害之后，他也一起踏上了冒险的旅途。



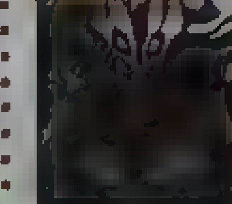
陇吉公主：女主角一号，昆仑山原始天尊的弟子，娇傲而刁蛮的可爱小女生。在偷偷溜出昆仑山的路上，遇见了云刃心，加入队伍



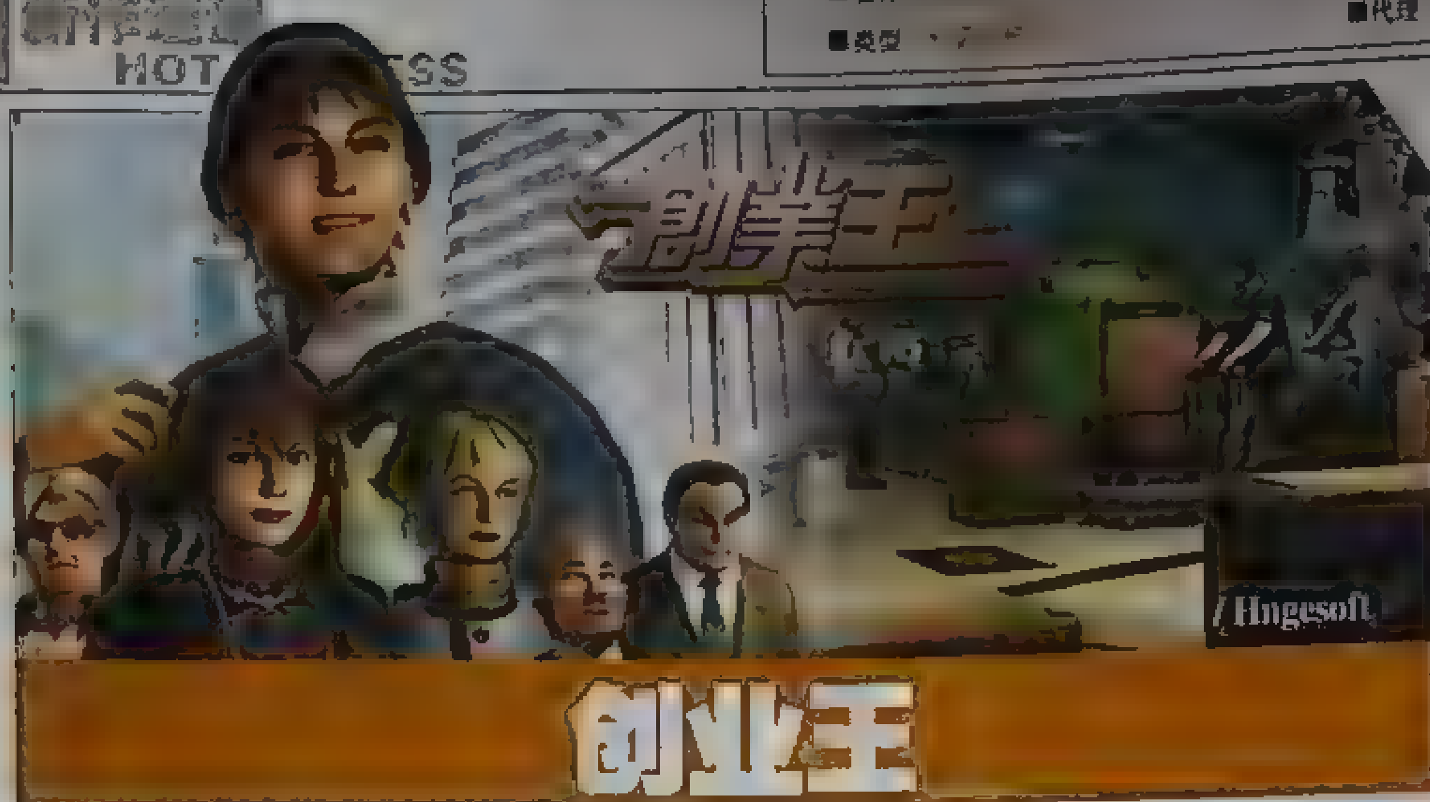
申公豹：《封神演义》里的反派大角，在《荡神志》里继续反派，搅乱的阴谋家：在云刃心的冒险中，他设下了无数的陷阱



邓婵玉：商朝的将门之女，被周朝大将——猥琐男土行孙疯狂追求，逃跑过程中遭遇云刃心，于是拿云刃心做挡箭牌。



雷震子：周王姬昌的养子，造型奇丑的怪将。曾经因为误会而与云刃心发生矛盾，大打出手，不过最后还是冰释前嫌，加入队伍。



记得在LONG LONG AGO的时候，电脑游戏刚刚在国内普及，有一款光谱出品的名气很大的经营类游戏——《世纪末商业革命》，不少玩家在为其复杂程度挠头的同时，却又不得不佩服游戏中商业系统的真实、完整和严谨，光谱的经营模拟游戏的第一品牌也因此被大家认同。作为同类游戏的新作，光谱近期推出的《创业王》想必也能像它的前辈一样出色。



白手起家

《创业王》的背景设定在1960年，你有几十年的时间来创造和发展自己的产业。共有包括建筑业、服装业、高科技产业、家电业、文教业、汽车业、食品业等12种不同的行业供选择同时，也有20个左右的AI在和玩家进行商业上竞争。

在投入这些很有前途的行业之前，你必须清楚，自己还是一个白手起家的小生意人。在开始阶段，你手头的资金可能刚刚足够开一家杂货店，需要靠低买高卖，赚取价差来维持营业。这一阶段，掌握市场的动向很重要，了解物价的波动以及最近比较热门的商品，有助于商店良性迅速的发展。例如本来电风扇还是热销产品，但也许明年大家都在抢购空调了，只要瞅准机会，快速积累起资本，就可以称霸零售业了。

在掘到第一桶金之后，才真正拉开了创业的序幕。在选择了一个行业之后，必须考虑如何购置土地、降低原料的运输成本以及有效的推销自己的商品。游戏设定中，一座城市存在办公区、住宅区、商业区、工业区等不同功用的街区。如果你准备销售化妆品，就需要买下繁华地段的土地，盖一栋漂亮的销售中心。如果把销售处建在偏远的工业区，就不能埋怨门前冷落车马稀了。此外，还要注意销售中心的发展潜力，如果能买下毗邻的土地以备扩大开发，可能会为将来省下一大笔资金。



开发产品

除了建立销售中心，还需要完善生产体系：如配置机器、规划库存等。人力资源的运用也要注意方法，比如为了留住在偏远工业区的工人，就必须为他们提供相应的生活娱乐设施。同时还要考虑机器类型的选择、机器的状态、厂房建筑的合理性以及销售人员的搭配等等。这些设定虽然比较麻烦，但同时也体现了游戏很高的自由度。

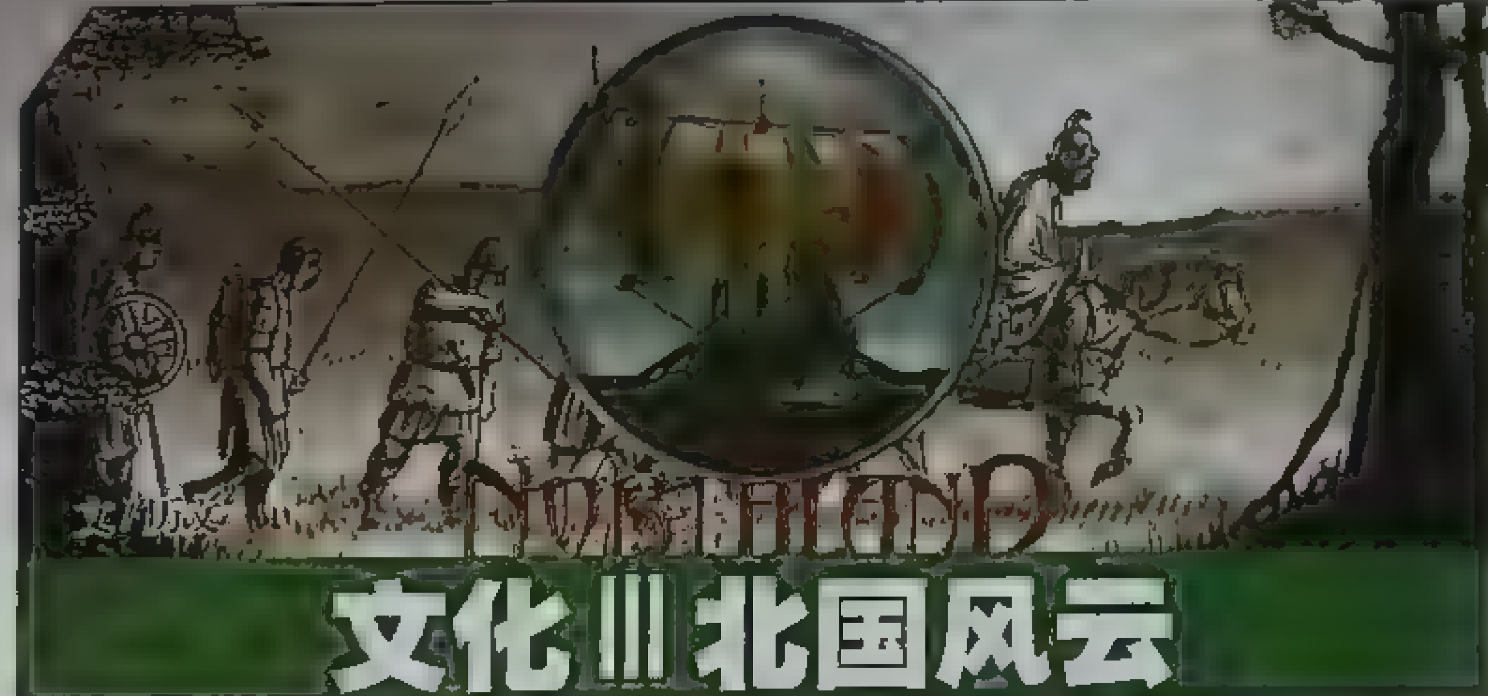
游戏中每件商品都由几个组件所构成。玩家必须亲自尝试各种不同的组合可能性。从最基础的矿业、原油、农作物等开始，可以进一步合成塑料、钢铁、皮革等加工原料，最后开发出汽车零件、染料之类的高级原件，应用到我们所创办的企业中去。因此，可以根据最新的商业信息，投资开发机器和新的商品制作方法。万一对手抢先推出了新产品，也可以购买其它的原料开发，最终创造出可与对方匹敌的竞争性产品。在《创业王》中有超过200种以上的各式商品供玩家生产销售，如何去组合并生产出这些产品，将是这款游戏一个吸引人的卖点。



多种经营

资本积累到一定的阶段以后，我们可以选择不同的产品进行投资。例如在从零售业起家之后，玩家可以放弃零售业而进入其他产业，也可以在此同时开发电脑、汽车等新的行业，如同现实中许多兼营各种产品的企业集团那样发展，也可以像一些经营夕阳产业的公司那样实现转型。所以在几十年的经营中，你可能会在不同的产业里都作出成绩。

在《创业王》里，还带有些许"模拟城市"系列的影子，玩家的企业将直接影响到周围城镇的环境变化和社会稳定，在发展的同时也要考虑和周边环境和谐的问题。此外，游戏还设有比较有挑战性的特殊关卡模式，例如用少量的资金发展到一定规模等，当然，这些适用于那些掌握了一定技巧的高级玩家。■



说起来，界定游戏"文化"(Cultures)系列属于何种类型是一件具有相当难度的事情，它有着模拟经营的框架，即时策略的形式，还有着角色扮演的剧情。细心的玩家可以注意到，在《文化Ⅲ北国风云》(Northland)的英文标题中，发行商GMX Media已经去掉了"Cultures"的字样，因此，严格的说，这是一个"外传"形式的作品，并未被列入"文化"系列的本传，不过，在趣味性和游戏性上，它相对于本系列前两作也是不遑多让的。



忙忙碌碌的英雄们

故事承接前作《文化Ⅱ仙宫之门》的结局，四位英雄主角击败了蛇妖拯救了世界，天下从此太平，人们重新过上了安宁的日子。英雄们也四散寻找各自的归宿：法兰克人Sigurd离开南方，前往自己早已心驰神往的Franconia；Hatschi直奔自己的老家； Bjarni和Crya双双结伴，返回拜占庭。但和平未持续太久，暂时消隐的妖魔在喘息后，又再度出来骚扰百姓。撒拉逊汉子Hatschi的故里屡屡遭受蛇魔的袭击，人民陷入恐慌，英雄们因此重新集结，再度踏上了斩妖除魔的征程。



卡通风格的建设画面

《北国风云》所采用的引擎与前作一样，有着浓厚卡通风格的画面清新可人。随着剧情的变幻，雨雪雾等天气情况也有细腻的描绘。3种难度模式的设计让没有接触过前作的玩家也可以从训练模式轻松上手，如果是熟悉该系列的老鸟，自然可以直接从专家级的难度开始。游戏设计的八大单人战役及众多的支线战役都是围绕故事主脉进行演绎的。不过，作为模拟经营游戏，也需要有足够的自由度，另外八个非战役类型的自由任务将满足热衷于建设的玩家。

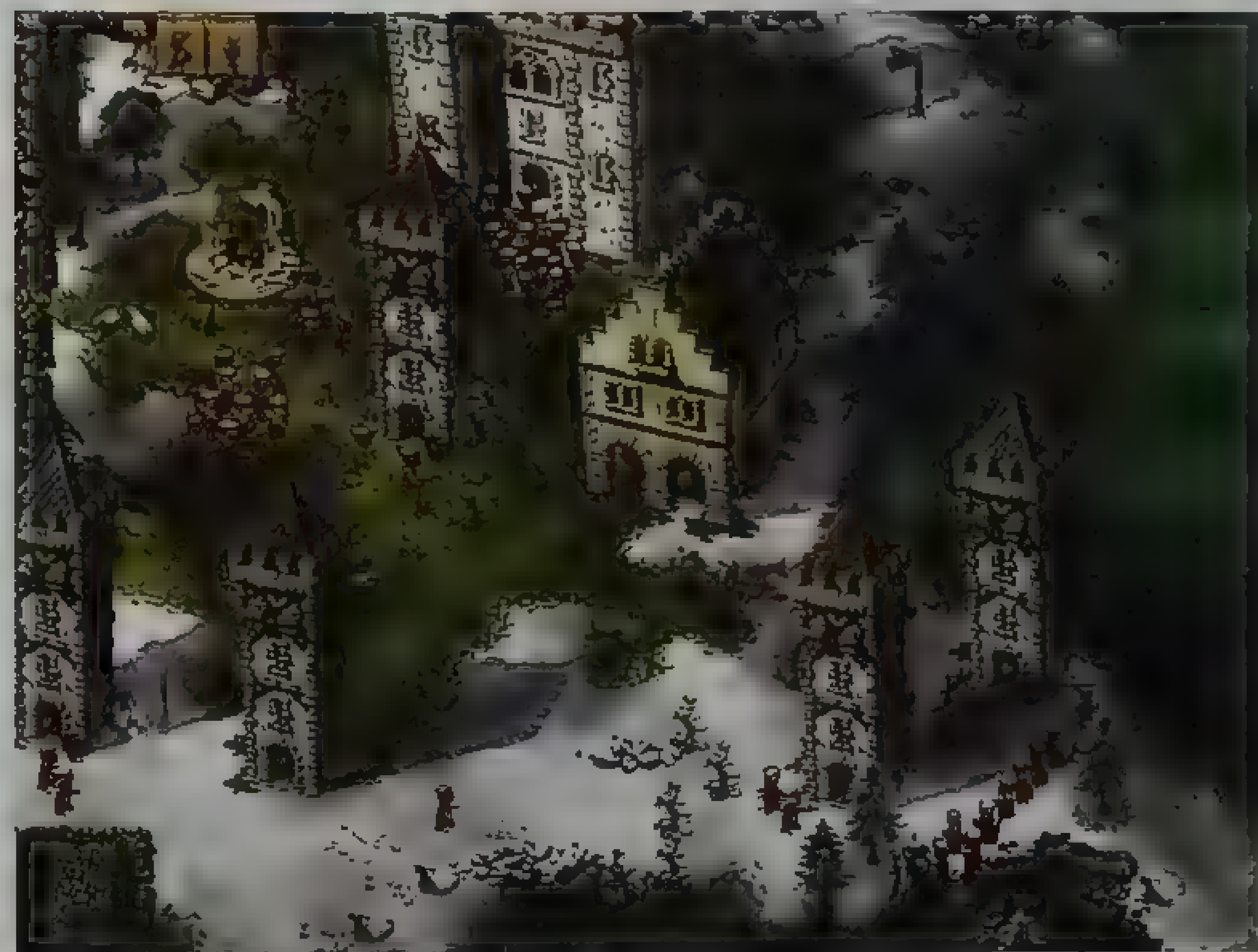
即时战略游戏中的建筑系统、科技发展系统以及军事系统在这里也是一个不少，你需要不断把你的建筑物升级才能进化至更高的文明，诸如投石器、防御箭塔之类的军事设施同样是建设中的重头戏，配合军事设施建立起多种多样的兵种更需要你要审时度势考虑周全。开发商特别标榜的是，他们大幅度改进了过去电脑对手AI过低的毛病，实际效果如何，可能还得等待游戏出来后才能知道。





那些真实的小国民啊

这款游戏中最有趣的亮点是那些小小的虚拟国民。进行生产建设的小人个个都有名有姓(你甚至可以为他们改名)，你可以控制他们，了解他们的个性：看他们吃饭睡觉，谈情说爱，遇到合适的对象，他们还会成就一段美好姻缘，成家生子。看着那些小孩从一点点大逐渐成长，你会产生难以言表的成就感。甚至觉得他们不再是传统意义上的NPC，不再是游戏里的蚂蚁，而像是真实存在过的人。在战斗中，你甚至还可以象在RPG里那样，为不同角色装备不同的武器防具。



模拟经营游戏中必备的经验积累、人物转职系统在《北国风云》里设定得很详细，角色的成长不是简单的模式(例如同类游戏中农夫简单的升到高级农夫)，农夫可以升职为高级农夫，也可以视情形需要演变为酿酒师傅、厨子或者是磨房工人，同时，场景中将有专业学习的学校，供他们学习各种升级必备技能。

游戏的操作和《文化Ⅱ仙宫之门》近似，几乎没有改动，连界面都一模一样。因此把以前的缺点也完整地继承了下来，比如繁杂的指令、难度颇高的上手过程等等。而且由于角色太多，剧情进行较慢，急性子的玩家可能难以忍耐。对于中国玩家而言，还有一个致命的问题就是语言障碍，欧陆传说的背景，大量的命令对话让绝大多数人难以掌握游戏的精髓。好在有国内厂商已准备将其汉化引进，相信届时我们将可以轻松地享受"文化"系列最新作的迷人魅力，比起"工人物语"和《法老王》这样比较枯燥单调的同类型作品，《北国风云》显然在趣味性上更胜一筹。■

■名称 ■类型 ■制作 ■代理 ■上市 ■版本

B+



沙漠风暴Ⅱ重返巴格达

《沙漠风暴Ⅱ重返巴格达》(Conflict Desert Storm II:Back to Baghdad，后文简称 BtB）是 Pivotal Games 开发制作的系列游戏“沙漠风暴”中的第二款新作。虽然游戏定名为《重返巴格达》，但是与前些时候发生的美伊战争并不沾边。游戏以半真半假的方式讲述了 1991 年伊拉克海湾战争之后，以美国为首的多国部队将伊拉克赶出了科威特的故事。这个故事的发展非常简单，在此就不多说了。

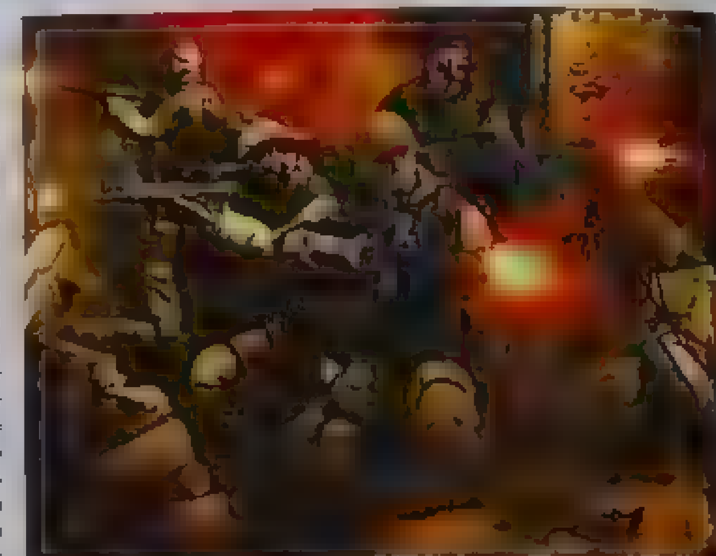
对于那些喜欢团队作战的玩家来说，BtB 可以算得上是一款最标准的游戏。它沿袭了团队作战游戏的传统风格，对该类游戏的铁杆玩家或是偶尔玩一玩这类游戏的玩家都能够引起极大的兴趣。作为游戏的开发者，Pivotal Games 在制作 BtB 的过程中悉心听取了玩家对前作的批评和意见，同时在游戏中做出了相应的修正。去年，《沙漠风暴》(Conflict: Desert Storm) 推出的时候尽管存在着不少问题，但是游戏的销售成绩却非常好。而今年，Pivotal Games 所要做的事情就是尽最大的努力完善 BtB。



BtB 的游戏内容直截了当。在游戏中，作为一支特殊的军事行动小组（可以选择美国三角洲部队或英国空军特别部队），玩家将带领四名身怀绝技的队员渗透到伊拉克的中心城市，实施暗杀“邪恶独裁者”并且推翻“法西斯政权”的行动。这个“邪恶独裁者“到底是谁呢？虽然在游戏中没有直接指出是萨达姆，但是相信玩家们也能猜得出。不管怎样，玩家将指挥这四名精英队员，其中一个是队长，一个是爆破专家，一个是狙击手，最后一个是医生，经过一番激烈的战斗，最终将独裁者消灭。整个游戏分为三个章节，着重突出了战略战术在实战中的关键性。在第一章中，玩家需要寻找并救出敌人控制区中的人质。在第二章中，玩家将被关押到巴格达的监狱，需要自救并脱逃。而在第三章中，玩家将对科威特城发动攻击，彻底消灭敌对势力。游戏的难度分为容易、普通和困难等级别。对于那些痴迷于终极挑战的玩家来说，首次通关之后，还将有机会挑战超级困难的模式。

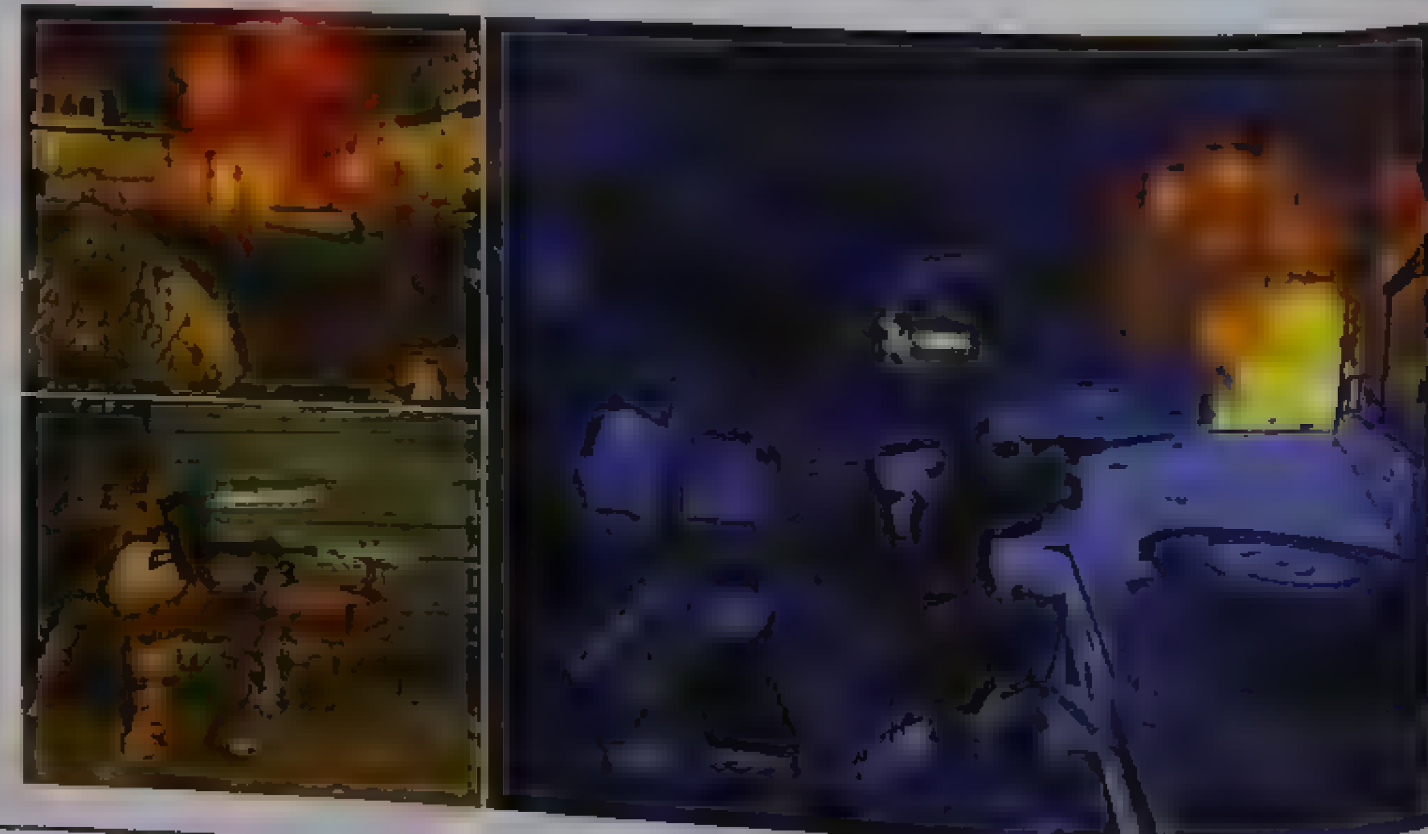
BtB 在游戏系统方面更有所加强。玩家在游戏进行中可以选择是否采用自动瞄准功能，同时还可以通过姿势的转换，比如从站立到蹲下或卧倒，来提高射击的准确度。此外，游戏中旧布娃娃 (rag doll) 系统的性能也比前作提高了很多。如今，它能够真实地表现出人在炸弹爆炸的一刹那如何被炸飞，以及当人被打死的时候，身体是如何松散和无力地倒下的情形。

在 BtB 中，Pivotal Games 所关注的核心问题是 AI。游戏中的人工智能设计得比先前更为敏感。当玩家与敌人过于接近的时候，大多数情况下都将成为标靶。不过，游戏在角色隐藏于阴影中的判定方面与前作相比放宽了一些，借此提高的游戏平衡性，使战斗变得更为真实。通常情况下，敌人在战斗中会随时蹲下或寻找掩体。同时，他们之间也会相互联络，并且使用战术来对付玩家，比如设置陷阱和迂回包围等。与去年的游戏不同，BtB 中的伊拉克部队如果看到或听到玩家的行动，他们便会根据当前的情形迅速转换目标，并且改变策略。比如，当玩家的队员集中在一起的时候，敌人便会向玩家投掷手雷，以造成最大程度的伤害。好在游戏的每个关卡中都有一些储存记录的地方，玩家可以通过使用 LOAD/SAVE 大法，谋划出最佳战略来打击敌人。例如，在夜间行动的时候，如果某个地区过于明亮，可以先将这里的街灯打灭，然后使用夜视镜来探察周围的情况。在游戏中，玩家可以选择以主视角或者俯视角进行游戏。不过，建议玩家，最好还是选择主视角，因为视野更开阔一些。



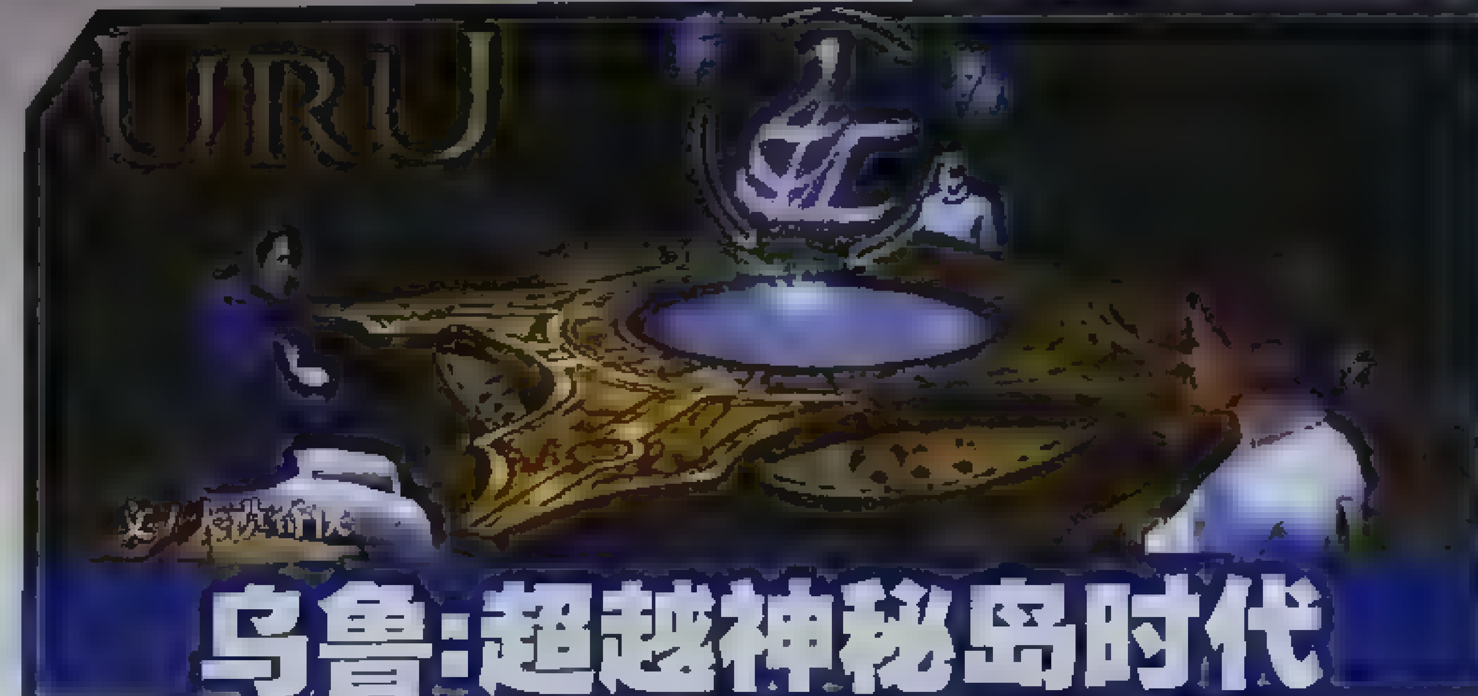
在游戏画面和音效方面，虽然表现不是非常突出，但是同前作相比也有明显改进。在游戏中，玩家有时候会发现自己陷入沙暴，四周黄沙飞扬，看不清楚战场的情况；而且游戏中还有很多夜间场景，使用不同的蓝黑色调，令游戏关卡更具战略性。此外，游戏中还有一些惊心动魄的视觉效果，战争场面相当真实。

总之，作为一款战略性极强的团队作战游戏，BtB 的表现还是非常抢眼的，喜爱玩此类游戏的玩家不容错过。■



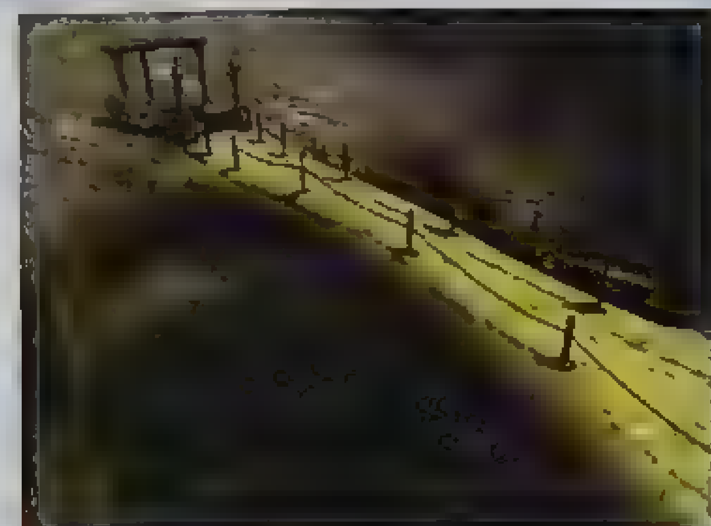
A

■名称 Uru:Ages Beyond MYST ■类型 冒险【AD】 ■制作 Cyan World ■代理 未定 ■上市 2003.11 ■版本 英文版



乌鲁:超越神秘岛时代

那是“更出色、更宏大、更具创新精神的神秘岛。你可以定义自己的模样、享受实时 3D 演算的美妙场景、解决千奇百怪的谜题，经历史诗般的故事流程”。这是 Cyan Worlds 曾经描述过的未来神秘岛世界，如今在《神秘岛》(MYST)发行 10 周年的纪念日上，所有这一切幻想已经实实在在地出现在各位玩家眼前。正如开发商所夸口的那样，即便是和两年前的《神秘岛 III:放逐》(Myst III:Exile)相比，《乌鲁：超越神秘岛时代》(Uru:Ages Beyond MYST，后文简称 Uru)也已经大大不同了。



众人的乌鲁

也许会有玩家惊讶于“神秘岛”还有故事，其实从最早的那一作开始便有一个完全独创的世界作为背景。而 Uru 的情节也和早期神秘岛的故事有所联系。Uru 的中心聚焦在所谓的“D'ni 文明”上。古代的 D'ni 人早在一万年前建立了他们庞大的地下帝国。在穴居的年代，他们精熟于“写的艺术”，他们写就了神奇的“连接之书”，这使得他们可以创造难以置信的时空连接在不同的地区旅行。每个可以到达的奇异区域被称为“时代”(Ages)。D'ni 的文明兴旺发达了几千年，直到发生了大灾变，差点让他们的文明遭受灭顶之灾。此后他们居住的巨大洞穴被废弃，连接之书似乎也失传了。

时光来到 1980 年代，终生喜爱冒险的探险家 Elias Zandi 发现了 D'ni 曾经居住过的洞穴。在他 1996 年过世后，他将自己的遗产留给了自己的儿子 Jeff，以及他亲自创立的 D'ni 重建委员会（DRC）——一个致力于寻找和重建 D'ni 文明的组织。Jeff 继承了父亲的衣钵，他仔细研读 Atrus 和 Catherine 的女儿 Yeesha 的著作，最终利用 D'ni 文明与人类的唯一连接，可以将其他人带入所谓的 Uru 之中。而 Uru 在“D'ni 语”里便有“盛大聚集之所”的意味。

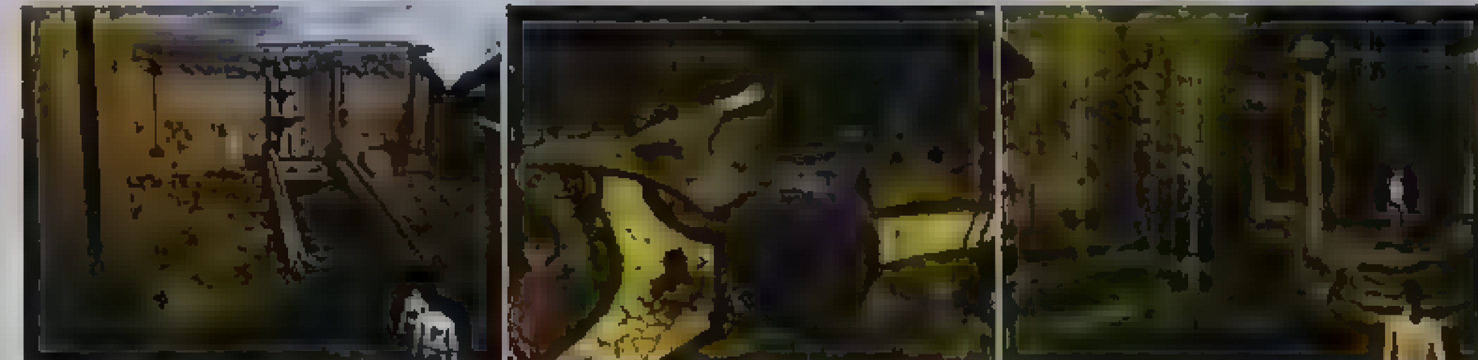


每个人的乌鲁

在单人模式里，玩家们一共有九个不同的时代可以探索。我们将在新墨西哥沙漠里的一个偏僻峡谷附近开始游戏。在这里有一本连接之书与一座云中的小岛相连。岛上有连接其他时代的连接之书，你也可以将冒险中找到的连接之书存放在岛中小屋的书架上。这里也就成了你去往其他文明的中继站。

在感情上，Uru 的单人模式好像是开发商给玩家们的恩赐。因为长久以来，Uru 都是作为一款纯在线游戏被宣传的。然而在最终的版本里，单人模式其实占据了很重要的位置，能够经历一个完整的故事线。不过在这里也保留了只有在线游戏才普遍具有的特征。例如在游戏开始处，你需要选择自己的性别、面貌以及着装，可以选择以传统的第一人称视角还是默认的第三人称视角进行游戏等等。极大的自由度似乎又是在向玩家宣传在线模式的美妙感受。

Uru 引人瞩目的在线模式其实和普通意义上的网络游戏有很大不同，也许是这个特殊的游戏类型决定，虽然在游戏中你可以联合其他的玩家一起进行冒险，但实际上玩家们所获得的自由只是和你周围的玩家一起组建一个小型的集团，联合去某个区域冒险。(比如可以把朋友带到自己的小屋，分享保存在那里的连接之书，一同进入某个时空。)在在线模式里专门提供了玩家聚会、交友的场景，组织自己的探险队。然后一旦这样的集团建立起来，你和其他平行团队的联系可能是孤立的，而探索的区域可能是重叠的。玩家们可以为自己的集团设立密码，以便限制其他群体进入你们的私人场所。因此 Uru 在线看上去更重视小集团的配合，仿佛就是现实世界里不同的探险队各自为战的味道。

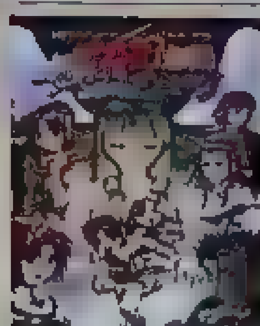


迷人的乌鲁

为了在线模式的建立，游戏放弃了传统冒险游戏点击跳格式前进的模式，创建了全新的 3D 引擎。这样玩家可以更方便的在场景中移动，并且可能作出跳跃、攀爬之类的动作。从已经可以玩到的单人模式来看，图像效果几乎达到了惊艳的程度。充足的多边形数量和高质量的贴图保证了以往细腻的画面风格不至于在 3D 环境下失真。而整个引擎完全是面向未来打造的，在完全支持 DirectX 9 的显卡上，游戏的画面还可以得到更好的提升。但于此同时也保证了那些低配置的用户能够畅游 Uru 的世界，按照制作人员透露的消息，或许有一块 GF3 就足够了。

Uru 在画面风格上继承了以往游戏中那种平静而玄奇的超现实主义风格，你看到房屋、原野，甚至是黄昏时的一抹夕阳都像以往那样充满着神秘色彩。这代表 Uru 虽然具有一个野心勃勃的在线模式，但根本上绝对不会失去“神秘岛”系列所特有的那种味道。目前 Cyan Worlds 及其一些合作伙伴已经在着手开发新的扩展包，其中有更多的场景和谜题设计，以便在线冒险的玩家们在走遍所有的时代之后还有可玩的地方。虽然这些下载的内容是收费的，不过在此之前，我们还可以在官方的服务器免费玩上好几个月呢。■

国内上市星运表



唯美童话奖

- 名称 绯苍幻想曲
- 出品 EXE
- 类型 RP
- 语种 中文
- 容量 待定
- 发售 2003/11
- 价格 待定

不愧是官"伊苏"制作团队的作品，从各方面看都继承了这个大作系列的风采，在典型的日式唯美风格画面中，火龙族和冰龙族的一对青梅竹马展开人界热闹的冒险旅程……在二代中颇受好评的合成及恋爱系统也仍旧保留并发扬光大。

老少咸宜奖



- 名称 虚拟人生Ⅲ
- 出品 明日工作室
- 类型 TAB
- 语种 中文
- 容量 待定
- 发售 2003/12
- 价格 ¥48

《虚拟人生Ⅲ》给TAB加上一个类似于RPG的神界魔界故事背景，总觉得这个设计让"大富翁"式的游戏显得有点不够轻松，其实，大部分的玩家都不会对主人公的身世之类有什么兴趣……相比之下，还是卡片对战和那些好玩的小游戏比较有意思。



英雄无畏奖

- 名称 沙漠风暴Ⅱ重返巴格达
- 出品 SCI
- 类型 FPS
- 语种 中/英
- 容量 [illegible]
- 发售 2003/11
- 价格 ¥49

虽然美国大兵在伊拉克的阵亡数字节节上升，但是他们在游戏里的表现仍然英勇无畏。《沙漠风暴Ⅱ重返巴格达》在国外的发售时间和伊拉克战争非常接近，不过，它却是以1991年海湾战争为背景的，在游戏的虚构战争里，美军攻进了巴格达——当年真要是这样的话，就不会有今年的新一场大战了。



气势磅礴奖

- 名称 成吉思汗
- 出品 火凤凰
- 类型 ST
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2003/12/01
- 价格 ¥49

最传统的角色扮演+战棋游戏模式，类似于"英杰传"。沿着成吉思汗开拓国土的足迹，率领蒙古铁骑征服一个个强敌，直至建立一个东临太平洋、西抵大西洋、南达印度洋、北接北冰洋的庞大帝国，能够满足不少"野心派"玩家的成功欲望吧！

奥美软件 Tel 010-82657905 E-Mail aec@aomeisoft.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
反恐精英 零点行动	Sierra	FPS	中文	2	2003/11	68
零点行动豪华版	Sierra	FPS	中文	待定	2003/11	288
皇帝 龙之崛起	BreakAway	ST	中文	待定	2003/11	68
家园Ⅱ	Sierra	RTS	待定	待定	2003/11	68
英伦霸主Ⅱ	Sierra	RTS	待定	待定	2003/12	待定
指环王 魔戒之战	BlackLabel	RTS	待定	待定	2003/12	待定
魔戒前传	Sierra	AV	中文	待定	2003/12	待定
辛普森 横冲直撞	[illegible]	AC	英文	待定	2003/12	待定
杀手杰克	CDV	FPS	中文	待定	2003/12	待定
赏金猎人	Black Label	FPS	英文	待定	2003/12	待定
狮心王	VUG	RP	中文	待定	2003/12	待定
神界外传	Larian	RP	中文	待定	2003/12	待定

阳光娱动 Tel 010-64907773-802 客服 OICQ: 248172970
（输入身份验证请求信息时将产品说明书封二正版认证码输入）

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
二战风云 胜利大逃亡	[illegible]	AC	中/英	2	2003/10	49
烈火雄心	Monte Cristo	ST	中/英	1	2003/10	49
文明Ⅲ征服世界	ATARI	ST	中/英	2	2003/11	49
沙漠风暴Ⅱ重返巴格达	SCI	FPS	中/英	2	2003/11	49
二战风云 前线指挥官	Codemasters	RTS	中/英	1	2003/11	49
零点危机 无上荣誉	Schanz	AC	中/英	2	2003/12	49
灰鹰 邪恶元素之神殿	ATARI	RP	英文	2	2003/12	待定
文化Ⅱ北国风云	GMX Media	ST	中/英	1	2003/12	49
魔域幻境	Russobit-M	FPS	中/英	2	2003/12	49
变形金刚	ZOO Digital	FPS	中/英	1	2003/12	49
战俘 脱狱狂潮	LSP	ST	中/英	2	2004/01	49
火线追击	Russobit-M	FPS	中/英	1	2004/01	49
无冬之夜·幽城魔影	ATARI	RP	英文	1	2004/01	待定
无冬之夜世纪典藏版	ATARI	RP	中/英	待定	待定	待定

光谱博硕 Tel 010-62969069 E-Mail service@ttime.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
工业大亨Ⅱ	JoWood	ST	中文	1	2003/10	50
魔唤精灵Ⅱ+富岳幻游记同捆版	FALCOM	ST	中文	待定	2003/11	待定
创业王	光谱资讯	ST	中文	待定	2003/11	待定
绯苍幻想曲	EXE	RP	中文	待定	2003/11	待定
海商王	[illegible]	ST	中文	待定	2003/11	待定
大航海家Ⅱ	[illegible]	ST	中文	待定	2003/11	待定
模拟邻居	JoWood	ST	中文	待定	2003/11	待定
游戏制作大师ⅡRPG篇	Enterbrain	ST	中文	待定	2004/01	待定
游戏制作大师Ⅱ恋爱模拟篇	Enterbrain	ST	中文	待定	2004/01	待定
富甲天下Ⅳ	光谱资讯	TAB	中文	待定	2004/01	待定

美国艺电 Tel 010-64100888 E-Mail eachina@ea.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
模拟城市 高峰时刻	Maxis	ST	中文	2	2003四季度	待定
荣誉勋章·突破防线	[illegible]	FPS	中文	1	2003四季度	待定
哈利·波特.魁地奇世界杯	EA	AC/AV	中文	1	2003四季度	待定
指环王·王者无敌	EA	AC/AV	中文	1	2003四季度	待定

世纪雷神 Tel 010-82098054 E-Mail quake@263.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
危机最前线Ⅱ	Gathering	FPS	中文	3	2003/11	待定
冠军足球经理03/04	Eidos	ST	中文	1	2003/11	待定
铁路大亨Ⅲ	Gathering	ST	英文	2	2003/11	待定

空间互动 Tel 010-82895428/9 E-Mail zhujn@16316.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
英雄无敌Ⅳ之疾风战场	3DO	ST	中文	3	2003/11	49
焰影神兵	电游社	RP	中文	待定	2003/12	48

寰宇之星 Tel 010-82650151-105 E-Mail kefu@unistar.net.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
新绝代双骄完美版	宇峻科技	RP	中文	待定	2003四季度	待定
新绝代双骄Ⅱ完美版	宇峻科技	RP	中文	待定	2003四季度	待定
幻世录完美版	奥汀科技	ST	中文	待定	2003四季度	待定
大富翁Ⅵ	北京软星	TAB	中文	待定	2003四季度	待定
大富翁Ⅵ豪华版	北京软星	TAB	中文	待定	2003四季度	待定
风色幻想Ⅱ	弘煜科技	RP	中文	待定	2003四季度	待定
风色幻想Ⅱ豪华版	弘煜科技	RP	中文	待定	2003四季度	待定
大富翁Ⅶ	北京软星	TAB	中文	待定	2003四季度	待定
大富翁Ⅶ豪华版	北京软星	TAB	中文	待定	2003四季度	待定
复活 秦殇前传	目标软件	RP	中文	待定	2004/01	待定
激战足球学园	宇峻科技	RP	中文	待定	2004/01	待定
轩辕剑Ⅳ外传	大宇资讯	RP	中文	待定	2004/02/15	待定
轩辕剑Ⅳ外传豪华版	大宇资讯	RP	中文	待定	2004/02/15	待定

新天地 Tel 010-62862042 E-Mail support@suntendygame.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
盟军敢死队Ⅲ目标柏林	Eidos	ST	英文	3	2003/10/24	69
盟军敢死队Ⅲ目标柏林金属典藏版	Eidos	ST	英文	3	2003/10/24	99
古墓丽影Ⅵ黑暗天使	Eidos	AC	英文	2	2003/10/31	[illegible]
成吉思汗	火凤凰	ST	中文	1	2003/12/01	49
四海兄弟 失落的天堂	Take 2	AC	中文	3	2003/12	[illegible]
海滨嘉年华	Eidos	ST	中文	1	2003/11	49
见习天使	KID	AV	中文	3	2003/12	69
午夜惊魂	BUKA	AV	中文	2	2003/12	49
火星杀阵	BUKA	FPS	中文	1	2003/12	49
罗马执政官	Eidos	RTS	中文	1	2004/01	49
盟军敢死队Ⅲ目标柏林终极典藏版	Eidos	ST	中文	待定	2004/01	待定
盟军敢死队Ⅲ目标柏林	Eidos	ST	中文	3	2004/01	[illegible]
盟军敢死队Ⅲ目标柏林金属典藏版	Eidos	ST	中文	3	2004/01	[illegible]

育碧软件 Tel 021-58788969 E-Mail help@ubisoft.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
混沌军团	CAPCOM	AC/AV	中文	2	2003/11/14	[illegible]
使命的召唤	Activision	FPS	英文	待定	2003/11	[illegible]
世纪霸业	Activision	RTS	英文	待定	2003/12	[illegible]
侦缉档案 犯罪现场实录	Ubi Soft	AV	中文	3	2003/11	49
代号XIII	Ubi Soft	AC	英文	待定	2003/11	69
王者 无尽的任务战略版	Ubi Soft	RTS	英文	待定	2003/11	69
鱼叉Ⅳ	Ubi Soft	SI	英文	1	2003/11	49
撕裂的天堂	Ubi Soft	AC/AV	英文	6	2003/12	待定
波斯王子 时之砂	Ubi Soft	AC/AV	英文	待定	2003/12	待定
孤岛惊魂	Ubi Soft	AC	英文	2	2003/12/03	待定
无尽的任务 月神传说	Ubi Soft	MMO	中文	待定	2003/12/03	待定
无尽的任务 神域力量	Ubi Soft	MMO	中文	待定	2003/12/03	待定

交大铭泰 Tel 010-62501955 E-Mail 800@sunv.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
猎人	JoWood	FPS	英文	2	2003/10	49
征服美洲	CDV	RTS	中文	1	2003/10	[illegible]
战场风云 第一次世界大战	BUKA	RTS	中文	1	2003/11	[illegible]
加勒比海盗	Bethesda	AV	中文	2	2003/11	[illegible]
无人地带	CDV	RTS	中文	2	2003/12	49
未来水世界Ⅱ	JoWood	FPS	中文	1	2003/12	49

连邦软件 Tel 010-64418361 E-Mail service@federal.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
魔法帝国	Mayhem	ST	英文	待定	2003/11	49
生存本能	Similis	FPS	英文	待定	2003/12	48
真实战争 混乱状态	OC Incorporated	RTS	英文	待定	2003/12	[illegible]
战鸟Ⅱ	iEN	SI	英文	待定	2003/12	[illegible]
虚拟人生Ⅲ	明日工作室	TAB	中文	待定	2003/12	[illegible]



气势磅礴奖

- 名称 世纪霸业
- 出品 Activision
- 类型 RTS
- 语种 英文
- 容量 待定
- 发售 2003/12
- 价格 ¥69

集《地球帝国》和《帝国时代》的长处于一身的即时策略大作，跨越人类1000年的历史轨迹。比较有意思的是，曾作为中国藩属存在的朝鲜也作为中世纪重要的文明之一与诸多强国并列。看来韩国游戏的成功让欧美游戏人对朝鲜历史也不敢小觑了。

名作新篇奖

- 名称 复活 秦殇前传
- 出品 目标软件
- 类型 RP
- 语种 中文
- 容量 待定
- 发售 2004/01
- 价格 待定

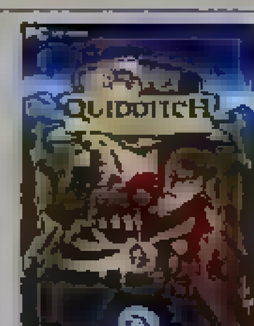
突然发现一个有趣的现象，目标软件生产的游戏正在开历史的倒车——从描绘三国时代的《傲世三国》，到重回秦末汉初的《秦殇》，再到以秦朝初年为背景的《复活》……看来这个游戏制作群的"复古情结"真是相当严重呢。



风云再起奖

- 名称 冠军足球经理03/04
- 出品 Eidos
- 类型 ST
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2003/11
- 价格 待定

每年一度的"冠军足球经理"又来了。不过，它是Eidos和SI两公司在本系列上的最后一次的合作。在早些时候，两家对这个热门系列进行了"财产分配"，Eidos得到了"冠军足球经理"这个命名权，而SI拥有所有关于球员的资料以及游戏开发源代码。



另类创意奖

- 名称 哈利·波特 魁地奇世界杯
- 出品 EA
- 类型 AC/AV
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2003四季度
- 价格 待定

即使是天才的JK·罗琳大概也不会想到，她小说里简单描述的一场虚拟的比赛竟然被如此详细的完善化了。据说，EA专门请她就比赛细节、玩法、技巧等和JK·罗琳磋商甚久，终于做出了规则平衡合理的游戏。游戏发售之后，全球玩家还有机会一起参加基于这款游戏举办的"魁地奇世界杯比赛"。



青蛙大冒险:救援
(Frogger's Adventures The Rescue)
怀才不遇指数:★★★☆
游戏类型 冒险
类似游戏《青蛙的正途》(Frogger Beyond)
制作公司 Konami
发行公司 Konami
上市日期 12月01日

勇敢又可爱的青蛙又要展开新的历险了，可惜的是，在PC游戏中也算是一个明星了，却缺乏梦拉那样的品牌效应。

模拟飞行之丛林历险
(Flight Sim: Bush Pilot Adventure)
心旷神怡指数 ★★★☆
游戏类型 模拟
类似游戏《极限特技飞行Ⅱ》(Redline: Xtreme Air Racing 2)
制作公司 Abacus
发行公司 Abacus
上市日期 12月22日



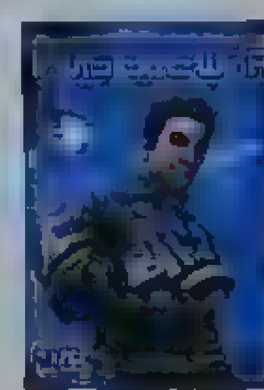
纯模拟飞行驾驶的游戏不必在枪林弹雨中绷紧神经，反而可以尽情欣赏沿途风景。



霹雳小组:正义都市
(SWAT: Urban Justice)
千呼万唤指数:★★★★
游戏类型 小组战术
类似游戏《彩虹六号》(Tom Clancy's Rainbow Six)
制作公司 Sierra Ent
发行公司 Sierra Ent
上市日期 12月02日

跳票高手，在如今竞争激烈的市场中，没有点实力是再也玩不转这手了

杀出重围:未知之战
(Deus Ex: Invisible War)
不过如此指数:★★★☆
游戏类型 第一人称动作
类似游戏《英雄萨姆之二次出击》(Serious Sam The Second Encounter)
制作公司 Ion Storm
发行公司 Eidos
上市日期 12月03日



前作晦涩的文化背景如《黑客帝国》般不知所云，其实就把它看成一个特俗的动作游戏就豁然开朗了。



彩虹六号典藏版
(Tom Clancy's Rainbow Six Collector's Edition)
值得收藏指数:★★★★
游戏类型 小组战术
类似游戏《彩虹六号》(Tom Clancy's Rainbow Six)系列
制作公司 Ubisoft Montreal
发行公司 Ubisoft
上市日期 12月03日

这一系列层出不穷，如果推出个收藏大全倒也不失为一便民措施。



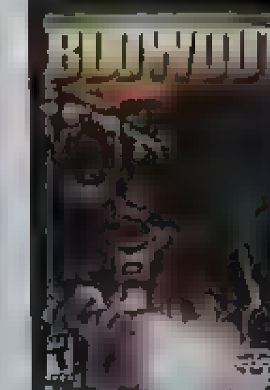
黑与白豪华收藏版
(Black & White Deluxe Edition)
安抚人心指数:★★★☆
游戏类型 经营模拟
类似游戏《黑与白》(Black & White)系列
制作公司 Lionhead Studios
发行公司 EA Games
上市日期 12月04日

还在为续集造势吗？虽说前作品质不同凡响，但毕竟不是"皇战"那样经得起时间考验吧

波斯王子:时之砂
(Prince of Persia: Sands of Time)
十年磨一剑指数:★★★★
游戏类型 动作冒险
类似游戏《古墓丽影Ⅵ黑暗天使》(Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness)
制作公司 Ubisoft
发行公司 Ubisoft
上市日期 12月04日



作为内地PC玩家的启蒙之作，3年前用3D技术试探了一下市场，时隔多年终于要推出正式的续作了



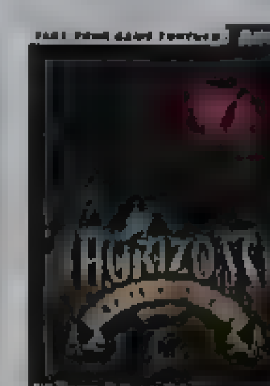
实弹奇兵
(BlowOut: Military Fighting Unit)
物以稀贵指数 ★★★☆
游戏类型 动作
类似游戏《毁灭公爵之曼哈顿计划》(Duke Nukem: Manhattan Project)
制作公司 Majesco Sales INC
发行公司 Majesco Sales INC
上市日期 12月30日

横版卷轴射击游戏在PC平台上久违了，偶一为之颇显新鲜，但终究不可能成风气。

武装与危险
(Armed & Dangerous)
照猫画虎指数:★★★
游戏类型 第三人称动作
类似游戏《极速双雄》(Starsky and Hutch)
制作公司 Planet Moon Studio
发行公司 LucasArts
上市日期 12月02日



20年前的同名影片用搞笑的手法表达了一个反腐倡廉的主题，改编成游戏难免沦落为动作片。



海平线:伊斯塔利亚帝国
(Horizons: Empires of Istaria)
千篇一律指数:★★★
游戏类型 在线角色扮演
类似游戏《亚瑟王宫的黑暗时代》(Dark Age of Camelot)
制作公司 Artifact Ent
发行公司 Atari
上市日期 12月09日

国外的网游几乎都离不开恶魔、龙、魔法，不过这个游戏似乎不属于D&D的范畴。

沙漠雷霆
(Desert Thunder)
先天不足指数:★★★
游戏类型 模拟
类似游戏《装甲铁拳Ⅲ》(Armored Fist 3)
制作公司 Brainbox Games
发行公司 Groove Games
上市日期 12月11日



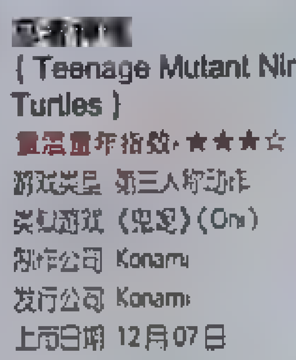
坦克驾驶游戏一直不火，起操作难度是一大威胁，行进方向和炮塔方向很难同时控制



龙穴20周年纪念版
(Dragon's Lair 20th Aniversary Edition)
昨日再来指数:★★★
游戏类型 动作冒险
类似游戏《龙穴》(Dragons Lair)系列
制作公司 Digital Leisure
发行公司 Digital Leisure
上市日期 12月16日

一个已经"落魄"的系列，纪念曾经的辉煌历史，也只是怀旧罢了。

忍者神龟
(Teenage Mutant Ninja Turtles)
重温童年指数:★★★☆
游戏类型 第三人称动作
类似游戏《鬼武》(Oni)
制作公司 Konami
发行公司 Konami
上市日期 12月07日



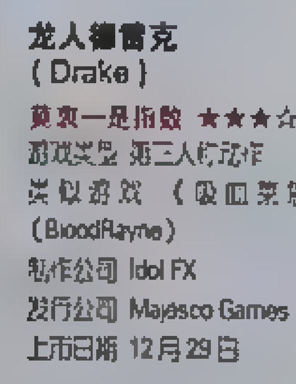
重温儿时的记忆，卡通、漫画、TV游戏都接触过，PC版同样令人热血沸腾！



模拟飞行之海上历险
(Flight Sim: Sea Plane Adventure)
无言以对指数:★★★☆
游戏类型 动作冒险
类似游戏《极限特技飞行Ⅱ》(Redline: Xtreme Air Racing 2)
制作公司 Abacus
发行公司 Abacus
上市日期 12月22日

与前面那个游戏属于同系列的，换了场景地图而已，分成2个产品出售，够黑的。

龙人德雷克
(Drake)
莫衷一是指数 ★★★☆
游戏类型 第三人称动作
类似游戏《吸血莱恩》(BloodRayne)
制作公司 Idol FX
发行公司 Majesco Games
上市日期 12月29日



谋杀、复仇、东方文化、暴力——被包装成一个让人压抑的"娱乐"产品。



快速保龄球
(Fast Lanes Bowling)
放轻松指数:★★★
游戏类型 休闲
类似游戏《极限保龄球》(Bowl x-treme)
制作公司 Enlight Software
发行公司 Enlight Software
上市日期 12月05日

这类项目做成游戏也就模仿一下那意思，至于物理特性、运动轨迹就不必那么较真了，休闲而已。

[以上资料由hapili提供]

中国游戏风云榜

经典榜

名次	升降	游戏名称	出品/国内代理
1	↑	仙剑奇侠传	大宇/双语
2	↓	半条命 反恐精英[Half Life Counter Strike]	Sierra/奥美电子
3	↓	魔兽争霸Ⅲ冰封王座[Warcraft3: Frozen Throne]	Blizzard/奥美电子
4	↑	星际争霸[Starcraft:Brood War]	Blizzard/奥美电子
5	↑	仙剑奇侠传Ⅱ	大宇/寰宇之星
6	↓	魔兽争霸Ⅲ混乱之治[Warcraft3:Reign of Chaos]	Blizzard/奥美电子
7	↓	暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王[Diablo2:Lord of Destruction]	Blizzard/奥美电子
8	↑	传奇[The Legend of Mir]	Actoz/盛大网络
9	↓	魔力宝贝	ENIX/网星艾尼克斯
10	↑	轩辕剑Ⅲ外传 天之痕	大宇/育碧软件
11	↓	足球2003[FIFA2003]	EA/美国艺电
12	→	家园[Homeworld]	Sierra/育碧软件
13	↑	剑侠情缘网络版	西山居/金山软件
14	↑	魔剑[Shadowbane]	En-Tranz/天人互动
15	↑	大话西游Ⅱ	网易/网易
16	→	奇迹[MU]	Webzen/上海九娱
17	↑	荣誉勋章[Medal of Honor]	EA/美国艺电
18	↓	博德之门Ⅱ安姆的阴影[Baldur's Gate2: Shadows of Amn]	Interplay/第三波
19	↓	冠军足球经理Ⅳ[Champion Manager 4]	Eidos/世纪雷神
20	↓	盟军敢死队Ⅱ勇往直前[Commandos2:Men of Courage]	Eidos/新天地
21	↑	石器时代[Stone Age]	JSS/北京华义
22	↑	大海战Ⅱ[Navy Field]	SD EnterNET/万向通信
23	↓	剑侠情缘之月影传说	西山居/金山软件
24	↑	仙境传说	Gravity/智冠
25	↑	传奇Ⅲ[The Legend of Mir 3]	Wemade/光通通信
26	↓	无冬之夜[Neverwinter Night]	BioWare/天人互动
27	↑	凯旋[Sephiroth]	Imazic/腾讯
28	→	大航海时代Ⅳ	光荣/第三波
29	↓	极品飞车 闪电追踪Ⅱ[Need For Speed Hot Pursuit 2]	EA/美国艺电
30	↓	新剑侠情缘	西山居/金山软件

榜评

本月经典版三甲大挪移，各自都换了位置，不过，这[illegible]家仍然是超级大国，即便是它们中的第[illegible]位《魔兽争霸III冰封王座》，票数仍然比第四名领先一个数量级。目前经典榜上单机游戏对网络游戏的数量比是19:11，新上榜者大都是网络游戏。

在发烧榜上，《盟军敢死队III》从期待榜第一"忽"一下跳到发烧榜第一，超级大作的威力真是不可小觑……而上期险些落榜的《传奇III》竟然咸鱼翻身，夺取后冠。《大话西游II》的上升肯定和星爷在封面上的号召力有关，这是不用怀疑的。

期待榜上，《轩辕剑外传苍之涛》人气暴涨，好在本期给大家准备了关于它的新作报道，大家可以先预览一番。而在游戏企业人气榜上，网易首次夺冠，难道真是和丁磊登下福布斯中国富豪榜王冠有关？关于丁首富和他的网易与游戏的渊源，我们在"特别企划"中也有详细报道！

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与，以普通信件[明信片]、读者问卷调查和本刊电子信箱reader@playgamer.com投票皆可，投票者均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他软件一套。

幸运读者

陕西 刘炜　山东 萧果　黑龙江 李春
北京 董建业　安徽 蒋小磊

名次	升降	发烧榜	升降	期待榜
1	↑	盟军敢死队Ⅲ	↑	轩辕剑外传苍之涛
2	↑	传奇Ⅲ	→	A3
3	↑	大话西游Ⅱ	↓	盟军敢死队Ⅲ
4	↓	家园Ⅱ	→	反恐精英 零度危机
5	↑	半条命 反恐精英	↓	天堂Ⅱ
6	↓	凯旋	↑	魔兽世界
7	→	剑侠情缘网络版	↑	大富翁Ⅶ
8	→	魔力宝贝	↑	NBA LIVE 2004
9	↑	大海战Ⅱ	↑	神之领域
10	↓	足球2003	↑	仙剑奇侠传网络版

中国游戏企业人气榜

名次	企业
壹	网易
贰	大宇资讯
叁	奥美电子
肆	金山西山居
伍	北京华义
陆	育碧软件
柒	光通娱乐
捌	新天地
玖	寰宇之星
拾	智冠电子
拾壹	美国艺电
拾贰	光谱博硕
拾叁	盛大网络
拾肆	阳光娱动
拾伍	新浪
拾陆	目标软件
拾柒	文大铭泰
拾捌	网星艾尼克斯
拾玖	第三波
贰拾	万向通信

▲数据采样日期 2003.10.15-2003.11.15

COMMANDOS 3 DESTINATION BERLIN
盟军敢死队3 目标柏林

全攻略 地图

文/奕克狼

游戏指南战区(TUTORIAL)

★基础训练(BASIC TRAINING)(图3)

【战地日记】
出场队员:贝雷帽、狙击手(工兵)
敌军分布:7人、一辆坦克
任务目标:
①掌握游戏基本操作
②贝雷帽与狙击手汇合
③迎接工兵炸毁德军坦克

【实战演习】

考虑到游戏操作已单独介绍,在此就不再细述。选择贝雷帽,拾起地上的手枪开门到休息室,捡到地面的匕首,干掉门口的士兵,收缴他的军服和步枪,沿着楼梯冲击战场指挥部,调查墙角的木箱获得子弹,解决德军军官和党卫军军官,从另一侧后门离开。

选择狙击手(贝雷帽由电脑控制),在贝雷帽的指示下,原地射杀附近的三名敌人,继续前进,消灭远处hold后一名士兵,贝雷帽与工兵汇合,命令工兵将遥控炸弹安装在坦克旁[1],激活开关炸毁坦克结束训练。

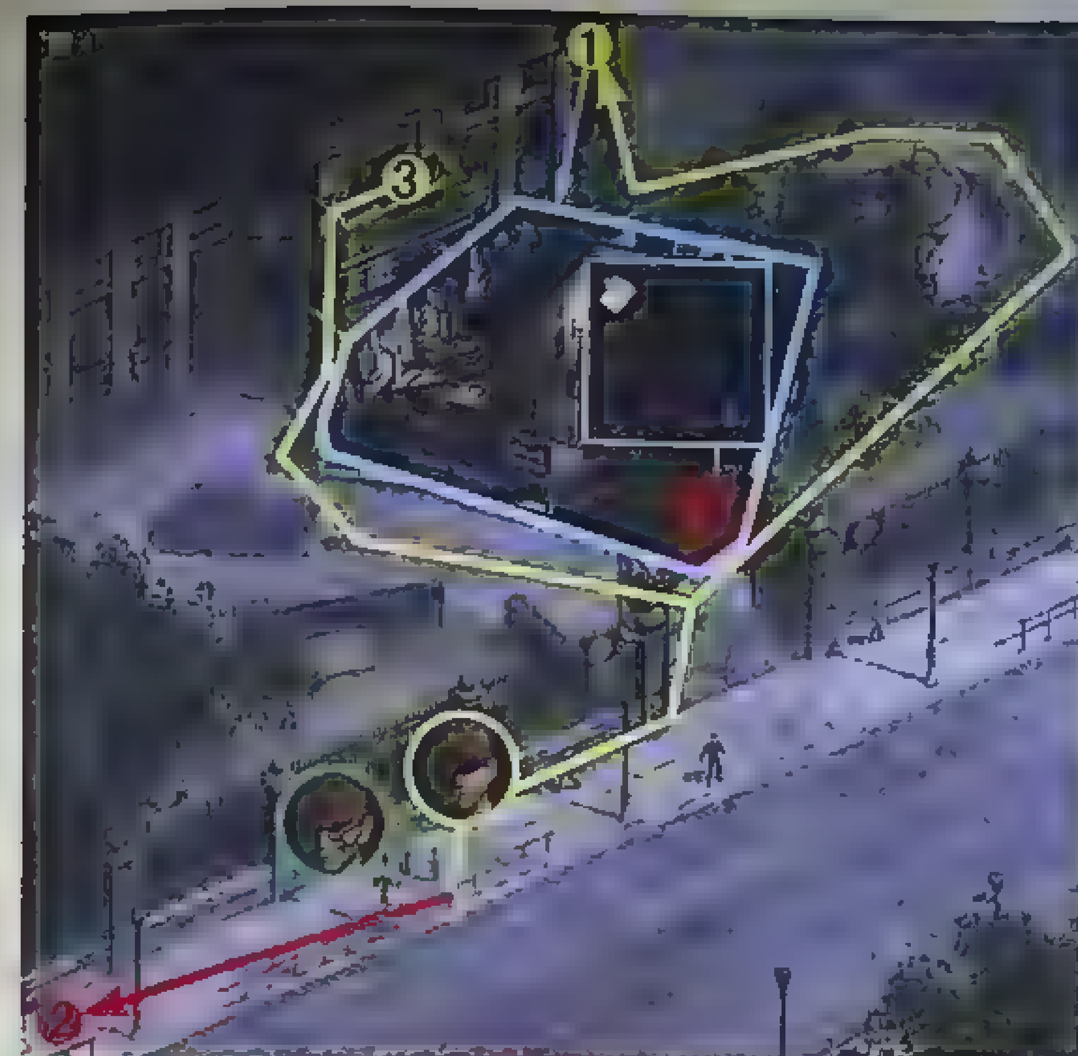


★高级训练(ADVANCED TRAINING)(图4)

【战地日记】
出场队员:间谍、小偷
敌军分布:10人
任务目标:
①潜入伦敦德国大使馆
②在二楼偷到作战计划
③两人走到马路尽头
战地情报:
①间谍伪装成大使馆军官,能打开大使馆大门
②大使馆一楼隐藏着不少敌人

【实战演习】

1939年2月21日,盟军为了获得德国作战计划,派遣间谍与小偷赶往了伦敦……乘坐公交车到达大使馆后,小偷秘密行动,躲过门卫和机械师,从墙壁爬上二楼阳台,打昏党卫军军官[3]。随后跳回地面,解决喷水池旁的大使馆军官,利用绳索从窗户跳进二楼[1],消灭房内的德军军官,在密码箱中找到作战计划,跳出窗户回到大使馆外,两人走到马路尽头离开伦敦[2]。



战地情报:
①王牌狙击手始终在雕像旁徘徊
②教堂内有10个医药包

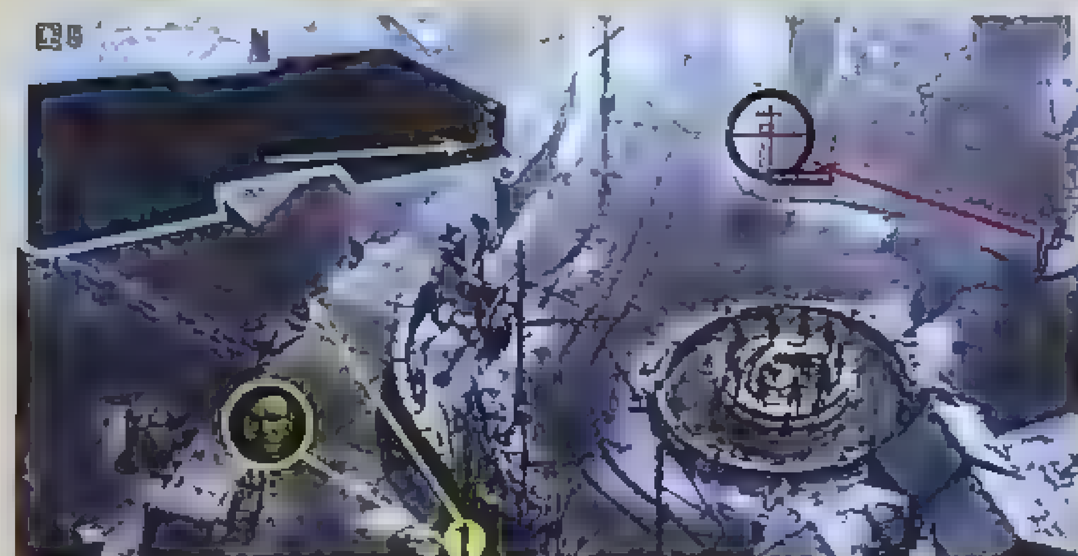
【实战演习】

很多网友认为本关难度较大,其实是受到了定向思维的[illegible]下面[illegible]事半功倍完成任务。战斗打响后立即开始行动(时间就是生命),[illegible]指定地点[1],此时王牌狙击手会随之移动(设计好的程序)。等他转移到[illegible]侧,狙击手从大门折回指挥营,在二楼最右侧窗户前,使用狙击枪[illegible]干掉王牌狙击手(全过程用时23秒)。

斯大林格勒战区(STALINGRAD)

大量纳粹部队聚集到了斯大林格勒市郊,盟军进攻的计划迫在眉睫。为了更好地打击德军,调整苏军前线作战策略,美国战场指挥官以及盟军军官O DONNELL,将在斯大林格勒召开一次重要战术会议,但不幸的是,狡猾的纳粹部队也闻风而动,派出了最优秀的狙击手,企图破坏盟军会议的召开,战局如何发展都将掌握在你的手中。

★兵临城下(ELIMINATE THE SNIPER)(图5)



【战地日记】
出场队员:狙击手
敌军分布:15人与王牌狙击手、两挺重机枪
任务目标
①保证苏军17人不要全部阵亡
②杀死不可一世的王牌狙击手(头上有星号)

★保护O'DONNELL军官(PROTECT GENERAL O'DONNELL)(图6)



【战地日记】
出场队员:贝雷帽、狙击手、工兵
敌军分布:64人(三批支援车)、两挺重机枪、一辆步兵炮、一辆轮式装甲车
任务目标:
①阻止敌人入侵(一旦占领城市就GAME OVER)
②击退敌人援军,保护O DONNELL军官进入Ju523m运输机
③搭乘Ju523m运输机撤离
战地情报:
①狙击手攀爬上电线杆,能获得更远的射程
②利用护城河可以游到对岸
③贝雷帽捡到炮弹可以无限使用步兵炮
④场景中的爆炸都是程序设计,不会给队员造成任何伤害

【实战演习】

消灭了王牌狙击手,苏军与盟军高层得以会面,然而纳粹并没有[illegible]炸机的洗礼后,斯大林格勒变成了废墟,无数德军伞兵从天而降……[illegible]

★★游戏操作★★

【基本操作】

鼠标左键 万能键
鼠标右键 选择敢死队员/取消进行的操作
1 贝雷帽(快速按两次将移动到队员所在的区域)
2 狙击手
3 水手
4 工兵
5 间谍
6 小偷
7 循环选择盟军士兵
8 选择所有敢死队员
0 取消选定的队员
\ 显示或隐藏游戏菜单
F1 帮助
F2 画中画(提供6种显示模式,红色轮廓是当前屏幕)
F3 摄像机跟踪
F4 小地图(红色代表敌人,白色代表选定的队员,蓝色代表未选定的队员,绿色或红色代表门窗,三角形代表视野)
F5 红色轮廓显示存活的敌人
F6 蓝色轮廓显示存活的盟军士兵
F7 黄色或蓝色轮廓显示物品、门窗、窗口
F8 任务提示
F9 快速存档
F11 快速读档
Q 向前切换武器
W 向后切换武器
A 激活或关闭自动防御
Z 调查物品栏或场景
X 离开交通工具
SPACE 切换匍匐或站立,游水或出水
SHIFT 加速(驾驶交通工具)
CTRL ENTER 聊天(多人游戏专用)
TAB或ENTER 查看视野或调查是否有人[illegible]
查看某区域

【进阶键位】

CTRL [illegible]
CTRL 鼠标左键 [illegible]
CTRL 数字键 [illegible]
ALT 鼠标左右键 [illegible]

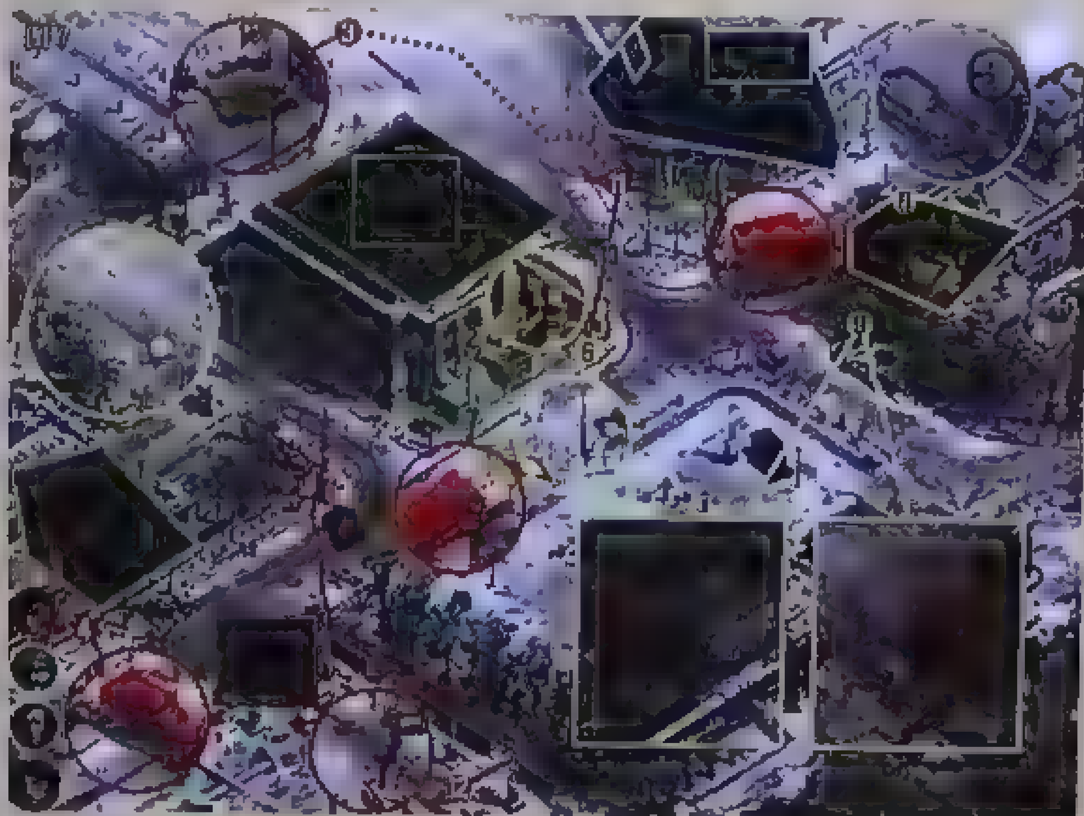
点，从指挥营一路向石桥挺进（别忘了附近木箱的装备）。到达石桥，先用手榴弹炸死围墙旁四名士兵[1]，工兵独自躲在围墙下[1]，这里是个隐蔽点，你可以攻击敌人，而敌人却看不见你。与此同时，狙击手匍匐在雪地中[2]，利用狙击枪防御石桥。

等待一会，敌人来复枪小分队抵达桥头，不过现在不要发动进攻，继续等待。当八名步枪兵冲上石桥时，将燃烧弹扔进埋伏在桥头的士兵堆中，冲上桥的步枪兵闻看到同伴被烧死，惊慌失措得聚集到被烧死的士兵旁调查。看准时机，投掷手榴弹将他们歼灭（漏网的敌人会被埋伏在指挥营的友军消灭），第一批援军被完全铲除。然后控制工兵，把捡到的地雷安装在石桥上（地雷之间要隔一定距离），回到围墙旁继续防御。

此时敌人第二批援军还未赶到，贝雷帽装备好武器开始大反攻。从下水管道跳进护城河[3]，潜游到有亮光的地方，浮上水面辗转到河岸西侧。上岸由左至右，利用手榴弹和来复枪开路，放倒周围零散的敌人。就在贝雷帽行动时，敌人第三批援军来袭，不过这批敌人并不会立即向石桥发动进攻，而是有规律的呆在河岸旁。于是命令狙击手匍匐上石桥[4]，使用狙击枪射杀远处的敌人（如果开始搜索木箱，可以获得25发狙击子弹）。利用敌人尸体引来更多敌人的特点，狙击手消灭大批敌人后，躲进民房内。不一会，敌人步兵炮相继出现，待它移动到石桥区域时，工兵使用手榴弹炸死操控步兵炮的两名士兵（两颗手榴弹将炸毁步兵炮），三人前往空地旁汇合[5]。搜索附近木箱获取装备，为后面战斗作好准备，其中贝雷帽选择性较多，可以使用石桥旁的重机枪，也可以在木箱内找到炮弹[A]，使用步兵炮（可以无限发射哟）。

一切就绪后，敌人第三批援军在轮式装甲车的护送下到来。三人合力干掉敌人，O DONNELL 军官将进入Ju52/3m运输机（消灭大部分敌人，行动画提示军官进入飞机），三人尾随 O DONNELL 军官进入Ju52/3m运输机……运输机被德军重重包围，三人被关押到柏林守备区看守所，此时才恍然大悟，原来 O'DONNELL 军官已经叛变投敌，只有消灭它才能保证作战计划的实施。

★叛徒的末日（KILL THE TRAITOR）（图7）



【战地日记】
出场队员：贝雷帽、狙击手、工兵（间谍）
敌军分布：141人（10人支援）、一辆坦克、两辆摩托车
任务目标：
①逃出德军看守所
②在下水道找到间谍
③杀死叛徒 O'DONNELL，乘坐汽车离开
战地情报：
①柏林下水道四通八达，能帮助你转移到各个区域
②贝雷帽能在有轨电车的电线上攀爬
③捡到盖世太保制服、狙击枪、遥控炸弹都将激活倒计时
④激活警报后，O'DONNELL 军官将取消交换情报计划
【实战演习】

本关无愧于游戏副标题，宏大的地图；聪明的敌人；戒备森严的警报；琳琅满目的过关路线应有尽有，是最具挑战性的任务。任务开始后，贝雷帽先干掉看守所巡查员，再到隔壁牢房救出队友，三人联手扫荡看守所的敌人，在木箱内找得手枪后，从能打开的房门逃离。放倒杂物间的机械师，调查木箱获得手枪、匕首、诱敌器。观察这个房间，会发现左右各有一扇房门，到其中一个房间取回手枪、毒气弹、防毒面具，从另一扇房门继续前进。消灭机械师跳进下水道，杀死沿途的党卫军士兵，抢走冲锋枪和衣服，三人与间谍汇合。贝雷帽将抢到的军服送给间谍，间谍伪装成德军士兵爬上面前的楼梯，等柏林守备军散开后，从下水道钻出来，吸引附近巡逻的士兵视野，其他队员趁机潜入住宿部后门[4]。

打昏厨房内的机械师，众人辗转到会客室（间谍装扮成德军军官），一路杀敌至住宿部大厅。工兵从大厅正门出去[1]，收拾门口的两个盖世太保，在木箱内捡到燃烧弹、毒气弹、手榴弹。接着间谍开始行动，避开马路上的盖世太保巡逻队，用毒针迷昏摩托车旁的党卫军士兵，将他尸体搬回大厅隐藏后[1]，分为四种过关流程。

①盖世太保制服A：等盖世太保巡逻队离开后，工兵与间谍匍匐至会议厅楼梯前[7]，干掉这里游荡的盖世太保，两人来到会议厅大门口[2]。工兵先将燃烧弹扔进会议厅，再观察里面士兵情况，大约10秒钟，会议厅内的士兵会到燃烧弹爆炸的地方查看，借此机会将手榴弹扔进去，里面的敌人被全部消灭。进入会议厅[2]，间谍在木箱内换上盖世太保制服，开始倒计时（15分钟）。两人原路折回住宿部大厅进行防御[1]，方法很简单，将先前获得的武器配发给队友，两名队员防御一楼正门（叛徒会从这里进入），另外两名队员防御一楼后门（支援敌人从这里出现）。随后点击右上角怀表图标停止计时，O'DONNELL 将乘坐轿车来到住宿部大厅[1]，杀死他后队员开始撤离。由于正门外已被盖世太保监视，四人原路撤回厨房[4]，间谍换上德军军官服，一路匍匐前进（途中有盖世太保），驾驶仓库门口的货车[3]（当 O'DONNELL 乘坐的轿车出现后，货车[13]会开到仓库门口，设计好的程序），开到住宿部后门[4]，迎接厨房内的队友。在货车掩护下，四人被安全送达花园（注意不要惊死敌人），乘坐汽车离开柏林[5]。

②盖世太保制服B：四人先后潜伏到会议厅[2]，消灭楼梯前巡逻的盖世太保，用燃烧弹+手榴弹解决会议厅内的敌人，进入会议厅。装备好武器，工兵出去干掉会议厅外石柱后的党卫军士兵，然后独自匍匐在马路边[6]（工兵不能跳上货车，否则当货车被电脑控制后，会出现工兵消失的BUG）。接着命令间谍一路匍匐到仓库门口，隐藏在铁箱旁[3]。完成以上工作，呆在会议厅内的贝雷帽捡起木箱内的盖世太保制服（开始倒计时）。立即选择间谍，你会发现原本停在马路中央的货车[13]，自动开到仓库门口[3]（程序设计）。间谍跳上货车，驾驶到工兵所在的马路旁[6]，让工兵躲藏进车厢（绝对不要坐在驾驶室），间谍再驾驶货车到 O DONNELL 所在的房屋门口，挡住德军小轿车的去路（整个过程要争分夺秒，不能让轿车接走 O'DONNELL）。现在工兵跳出车厢，从盖世太保身后匍匐进 O DONNELL 卧室[9]，使用冲锋枪防御墙角[8]。随后间谍开走货车，当轿车停在门前时，从房内冒出来的 O'DONNELL 自然是死有余辜。由于 O'DONNELL 已经阵亡，门前的盖世太保与轿车将呆在原地，间谍则将货车小心翼翼驶上人行道（注意微操作，不要撞倒盖世太保），开到房门前挡住敌人视野。工兵大摇大摆的走出来，使用毒气弹迷昏盖世太保，钻进货车车厢[9]。间谍驾驶货车到会议厅门前[7]，迎接贝雷帽与狙击手，众人抵达花园搭乘汽车逃离[5]。

③狙击枪：贝雷帽、狙击手、工兵从住宿部转移到会议厅前[7]，放倒门前的盖世太保和党卫军士兵，找到机会躲进马路上的货车车厢[13]。然后间谍前去吸引路灯下的士兵视野[11]，躲在车厢内的队友借机溜进帝国大厦[10]，间谍则沿轨道爬至仓库隐藏[3]。帝国大厦内的贝雷帽、狙击手、工兵一路杀敌至二楼，进入楼梯旁单一的房门，诱杀房内的两名盖世太保，狙击手在木箱内找到狙击枪（开始倒计时）。狙击手透过窗户，使用狙击枪瞄准 O'DONNELL 卧室房门，点击 STOP COUNTDOWN 停止倒计时，轿车来到房门前迎接 O'DONNELL，就在 O'DONNELL 走出房门的瞬间，使用狙击枪干掉它（在轿车到达之前，可以对准地面放空枪，以便让狙击手切换至射击姿势，提高射杀机率）。之后间谍跳上身旁的货车，开车到帝国大厦门口[10]，护送队友前往后花园[5]，全体队员利用汽车撤离。

④遥控炸弹：间谍伪装成军官独自沿围墙进发，绕过货车和铁丝网到达铁丝网旁。观察空地内的士兵，会发现一名游动的盖世太保队长，而他正是行动的重点[12]。等他转身走到木箱旁时，间谍悄悄躲在他身后，等他再度转身时，间谍在木箱内拿到两枚遥控炸弹（开始倒计时），并再次移动到他身后，待他再度转身时，从原路返回住宿部大厅[1]。工兵在间谍身上拿到遥控炸弹，把两枚遥控炸弹安置在花园石板路上，然后四人撤回厨房[4]。当 O'DONNELL 轿车抵达花园时，等 O'DONNELL 下车后引爆炸弹，将 O'DONNELL 送回老家（必须等他下车时再引爆）。间谍继续孤军作战，从住宿部后门[4]，一路匍匐至会议厅大门口[7]，用毒针击毙这里的盖世太保，继续匍匐前进，驾驶仓库门口的货车[3]，开回住宿部后门[4]。四人搭乘货车到后花园[5]，转乘汽车向城外挺进。

中欧战区（CENTRAL EUROPE）

德军正准备将在巴黎博物馆洗劫的艺术品，从法国转运回德国，现在这批艺术品已被运往法国“SAINT AVOLD”火车站，装甲列车也整装待发。为了阻止艺术品流出境外，盟军定制了一个大胆的计划，由你带领敢死队员潜入被第三帝国重兵把守的火车站，偷出艺术品转移到安全地区。

★潜入火车站（INFILTRATE THE STATION）（图8）



【战地日记】
出场队员：间谍、小偷
敌军分布：32人、一辆半履带式装甲车
任务目标：
①在暴风雨中潜入候车大厅
②躲进候车大厅地洞中
战地情报：
①沿途都有敌人警报系统
②哨卫室哨兵决定货车是否按时送货
【实战演习】

在周围敌人没有察觉的情况下，小偷打昏木箱旁巡逻的党卫军士兵，并将他尸体扛回出发点隐藏。间谍利用军服伪装成党卫军士兵，爬上附近的瞭望塔，等塔顶哨兵走到离楼梯最远的拐角时（否则会被地面敌人发现），使用毒针杀死他[3]。接着从楼梯回到地面，用剩下的二根毒针，刺死瞭望塔下的党卫军士兵，藏好尸体分为两种过关路线以及一个支线。

①借助货车溜进候车大厅：间谍在瞭望塔下等待货车来临（平均三分钟出现一辆货车）。当货车停在哨卫室后，间谍匍匐过去与哨兵对话（因为水沟对面有盖世太保），小偷趁机潜入货车车厢[1]，间谍也跟着进入货车车厢（不要杀死门卫室哨兵，否则货车无法开动）。当哨兵检验完司机证件后，间谍与小偷被货车安全送到候车大厅外。待搬运工卸货完成后，跳出货车躲在墙角，间谍匍匐过去吸引视野面向墙角的搬运工[2]，小偷与间谍按顺序潜入候车大厅，躲进隔离间的地洞里。

②法国抵抗组织：间谍匍匐前进，在尽头跳下水沟钻进下水道[5]，与房间内的法国抵抗组织接头。一番交谈，法国抵抗组织将帮助你消灭一名盖世太保，并同敌人聊天为你争取时间。继续控制间谍，从房内另一个楼梯下去，在地下室获得毒针药剂，用毒针干掉门外的盖世太保[4]。之后，间谍撤回出发点，匍匐找哨卫室门口的哨兵谈话[1]。小偷无声无息从哨兵身后跳进水沟（要匍匐跳跃），顺着泥泞的水沟到达下水道[5]。然后间谍前来与小偷汇合，两人从房间地洞钻出去，等货车到达候车大厅敌人开始卸货时，匍匐进入候车大厅跳进地洞中。

③火车站管理员制服：间谍捡起党卫军士兵的冲锋枪，顺着水沟进入下水管道[6]。在楼梯前不要急着行动，上面房间有一名盖世太保，他会环绕着房间巡逻。算好时间，爬上去干掉他（木箱内有毒针药剂），从楼梯继续前进。消灭房内另一名盖世太保，在二楼房间捡到火车站管理员制服。不过这套制服没有太大作用，仍然会被盖世太保认出，有兴趣的玩家可以一试。

★进入火车（BOARD THE TRAIN）（图9）



按住鼠标滚轮再向前或向后，放大或缩小屏幕
ALT+方向键←→：户内360度旋转视角（户外90度旋转视角）

游戏界面（图1）

ALT 方向键↑↓：户内升高或降低视角
ALT 鼠标移动：快速移动屏幕

A：任务提示
B 摄像机跟踪
C：查看视野
D 小地图
E 人物状态栏
F 显示或隐藏队员状态栏
G 显示或隐藏辅助菜单
H 显示或隐藏提示信息
I 武器栏（鼠标右键打开扩展菜单）
J：技能栏（匍匐或站立·自动防御 调查）
K：装备栏（鼠标右键打开扩展菜单）
L：显示或隐藏物品栏（SHIFT键能交换单个物品）
M 遥控开关（遥控炸弹和诱敌器）
N 倒记时（必须在规定时间完成任务）

【理论学习】

·相比前作，小偷增加了钢丝线（勒死敌人），并能捆绑或搬动敌人，完全替代了贝雷帽的霸主地位，工兵则继承了司机部分技能，可以使用燃烧弹和毒气弹，其他队员也调整了共有技能，都能使用诱敌器、[illegible]来复枪 防毒面具 [illegible]队员无法奔跑。

间谍在使用毒针[illegible]

BUG [illegible] O DON-NELL 军官。

·香烟是不可缺少的好道具，[illegible]吸引敌人视野外，还可以[illegible]将敌人引到更远的地区。

武器与装备[illegible]方便，不需要的物品[illegible]敌人尸体上[illegible]

【战地日记】
出场队员：间谍 小偷
敌军分布：27 人
任务目标：
①离开候车大厅
②进入客车厢或装甲列车
战地情报：
①小偷利用墙壁能攀爬上候车大厅屋顶
【实战演习】

经过一夜守候，敌人果然把艺术品装入了火车，潜入火车成为盟军队员最后的选择。从地洞钻出来，使用香烟诱杀候车大厅的党卫军士兵，间谍化装成士兵找门外巡逻的党卫军士兵聊天[1]。小偷安全溜出车站，干掉候车大厅门口的士兵，再过去敲倒与间谍谈话的党卫军士兵[1]，将两人尸体隐藏进候车大厅，分为左右两条路线潜入火车。

①左线进攻：间谍前去吸引车厢旁游动的士兵[2]，小偷用老方法炮制路灯旁的党卫军士兵，然后从排水管道下的墙壁[3]，攀爬至候车大厅屋顶。消灭角落处的狙击手，利用速度优势解决屋顶另一名德军。原路回到地面，干掉与间谍谈话的士兵[2]，间谍越过铁轨吸引月台上来回走动的党卫军士兵[4]（不要被旁边德军军官发现）。小偷伪装成士兵，爬上月台进入车厢，间谍则从另一边月台绕进车厢。

②右线进攻：间谍翻过铁轨，吸引餐车旁的士兵[5]，小偷伪装成士兵躲在铁轨下。观察装甲列车顶部的士兵活动情况，当他转身面向装甲列车尾部时，小偷跳上月台潜伏进车厢内，随后间谍跟着进入车厢。

★清除路障（STOP BOMB DEPLOYMENT）（图 10）



【战地日记】
出场队员：贝雷帽
敌军分布：44 人、一挺重机枪、一辆坦克、一辆半履带式装甲车（支援时出现）
任务目标：
①15 分钟杀光铁轨两旁所有敌人（铁道管理室和麦田内的敌人无需解决）
②将铁轨上挡路的货车移开
战地情报：
①油桶可以炸毁铁轨旁的定时炸弹
②消灭一定数量的敌人，空地旁将出现一辆半履带式装甲车
【实战演习】

为了配合火车上的间谍与小偷行动，贝雷帽来到了敌人防御阵地，必须消灭这里敌人来保证火车顺利通过。本关最大亮点是没有警报系统，大家可以享受耳目一新的潜杀体验，攻略以战术说明为主。

①在货车旁放空枪，将附近敌人引过来逐一消灭。
②阁楼附近的盖世太保听到枪声也无动于衷，可以环绕阁楼诱杀他们。
③借助步枪远距离的射程，解决坦克旁活动的敌人。
④驾驶铁轨尽头的货车，开到铁轨旁以便让火车通过。
⑤潜伏在铁道管理房外的木栅栏下，放空枪诱杀附近敌人。
⑥用手榴弹和重机枪，铲除空地周围的敌人。
⑦瞭望塔上有狙击手，一定要送颗手榴弹给他。
⑧使用铁道管理房外的四个油桶，炸毁铁轨旁的四个定时炸弹（该任务是支线）。

★铁道游击队（GET TO THE ENGINE）（图 11、图 12）



【战地日记】
出场队员：贝雷帽、间谍、小偷
敌军分布：86 人、一条军犬、一列装甲火车
任务目标：
①清除装甲火车上所有敌人
战地情报：
①捆绑或杀死平板车上的党卫军军官，将激活装甲列车内的士兵支援
②小偷可以在火车外攀爬跳跃
③两节装甲列车内都有手榴弹
④货车厢内不要使用手榴弹，否则艺术品会被炸毁
【实战演习】

在摩托车护送下，贝雷帽跳上了飞奔的火车，然而火车上的情况却不容乐观，不计其数的德军保护着艺术品的安全，这将是一场短兵相接的战斗。先控制贝雷帽，等软卧车厢顶士兵视野移开时[3]，跳到装甲列车与硬卧车厢连接处，进入硬卧车厢[2]。击倒面前的士兵，捆绑后将其从窗户扔出去(本关敌人都可以用这种方法处理)。然后使用香烟诱杀战术，按顺序解决士兵、党卫军军官、机械师、士兵。现在控制小偷[3]，干掉车厢内打瞌睡的士兵，收缴他的衣服交给间谍。间谍伪装成德军士兵，前去吸引监视走廊的士兵，小偷借机消灭分散在车门两旁的士兵和德军军官，抢走军服让间谍伪装成德军军官。间谍使用军官特有的“去那里（GO TO）”“看那边（LOOK AT）”命令，将剩下的两名士兵分开解决。接着两人来到车厢顶，消除两节客车顶所有敌人，敢死队员顺利会师。

贝雷帽呆在原地休息，小偷与间谍配合行动。间谍先到平板车，吸引车上四处张望的党卫军士兵，此时其他党卫军士兵视野互不监视，小偷从其身后铲除他们，但不要捆绑或杀死平板车角落处的党卫军军官[4]，他是本关任务关键（为了方便说明，我们将他定为军官 A）。然后间谍前去吸引军官 A 视野，小偷趁机攀爬上货车[5]。等待机会，连续干掉两节货车厢上的士兵，并飞奔到贵宾车厢将另一名士兵解决[7]。之后跳回两节货车厢连接处，从靠近火车头的车门进入货车[5]。这节车厢内敌人视野都面向一方，对他们进行快速扫荡后，与间谍进入另一节货车厢[6]。这节车厢内都是机械师，利用冲锋枪对他们屠杀后，小偷孤军深入。从贵宾车顶一跃而过[7]，跳到装甲列车上[8]，用拳头依次干掉这里警戒十分松懈的敌人（别忘了煤水车上的敌人），钻进装甲列车内。使用香烟诱杀两名盖世太保，在木箱内找到手榴弹（10 个）。

等小偷回到货车后[6]，间谍进入贵宾车厢[7]，找门口来的党卫军军官谈话，小偷再进来解决党卫军军官和窗台前的德军军官。随后小偷站在原地（否则会被军犬发现），将两颗手榴弹投掷在办公间门口，炸死贵宾车内的敌人。接着间谍拿走小偷身上的手榴弹，按货车→平板车→客车顺序爬到最后一节装甲列车[1]。透过车门将剩余的八颗手榴弹，全部扔进装甲列车内，里面的敌人死不瞑目。最后返回平板车杀死军官 A[4]，本关任务以速战速决而告终。假如任务没有顺利完成，要仔细检查每节车厢内外的敌人，必须保证所有敌人被捆绑或杀死，祝你好运。

★占领小镇（TAKE CONTROL OF THE TOWN）（图 13）



【战地日记】
出场队员：狙击枪 工兵
敌军分布：71 人、三辆摩托车
任务目标：
①歼灭小镇内所有敌人
战地情报：
①激活警报后室内的敌人会破门而出
②激活警报后摩托车将逃离
③本关拥有大量补给品，要尽量使用
④[C]处摩托车旁的一名士兵身上有五个医药包
【实战演习】

贝雷帽、间谍、小偷再次被俘，艺术品又落入了德国人之手，为了救出队友以及夺回艺术品，工兵与狙击手潜入了小镇，希望用“闪电战”来赢得这场战役。到达小镇后，使用香烟诱杀油罐车旁作业的机械师，并将他们尸体隐藏进厕所内。然后躲在油罐车下环顾四周，找到机会解决在马路尽头用望远镜侦察的德军军官，两人潜伏至资料室旁[1]。干掉巡逻的士兵以及屋檐下休息的党卫军军官，进入资料室[1]，清理房内的敌人，穿过后花园来到弹药库（无法从正门进入弹药库，地图本身有 BUG）。扫荡这里的敌人，狙击手躲在电线杆旁[7]，使用狙击枪射杀拱门旁的士兵（引来的士兵照杀不误），以及二层走廊的狙击手。接着工兵走到楼梯旁，将毒气弹扔进正在训练的党卫军士兵中，并前去将他们全部捆绑。随后狙击手从楼梯爬上（可以拾取敌人狙击枪子弹），进入拱门上面的房间[2]，消灭房内的士兵，从楼梯爬至顶层。这里是一个狙击点（身上应该有 25 发狙击子弹），透过窗户射杀雕像旁和休闲花园内的敌人（射杀一名敌人后，会引来更多敌人，利用这个特点连续狙杀）。

返回地面进入小镇，击毙指挥所二楼阳台上的狙击手[3]，工兵前来汇合。两人联手按指挥所[3]（二楼卫生间有装备）→阁楼[4]（一楼和顶层有装备）→住宿部[5]对敌人进行扫荡。然后返回雕像广场，避开摩托车驾驶员视野，使用狙击枪射杀豪宅附近的敌人[6]。接着进入将军豪宅[6]，干掉里面的敌人，开始最后的清理工作。使用手榴弹、燃烧弹、遥控炸弹炸毁三辆摩托车[ABC]，任务完成（如果你没有获得以上装备，可以故意让摩托车士兵发现，将他们引开摩托车用毒气弹解决）。

★最后的战役（AMBUSH THE CONVOY）（图 14）



【战地日记】
出场队员：狙击枪、工兵、八名盟军士兵（贝雷帽、间谍、小偷）
敌军分布：小镇外 16 人、支援军 61 人、两挺重机枪、一辆坦克、两辆半履带式装甲车
任务目标：
①消灭企图进入小镇的敌人（不包括小镇外的党卫军部队）
②炸毁坦克和两辆半履带式装甲车，阻止装有敢死队员和艺术品的货车逃离小镇。
战地情报：
①盟军士兵步枪可以击毁半履带式装甲车
②本关没有任何补给品，大部分敌人会从小镇西门开进
③炸毁半履带式装甲车，才能控制货车上的队友

·冲锋枪对于移动目标命中率较差，即使被党卫军士兵或盖世太保发现，也有机会冲过去将他们打倒在地。同理，作战中也要少使用冲锋枪，尤其是在联网对战中。
·消灭敌人要专收缴军服（细节敌人获得的军服伪装时间最多），当队员伪装成敌士兵后（衣服旁红色点数代表伪装时间）能在敌人外围视野中活动，只有军犬或盖世太保才能识别伪装的队员。
·当你准备消灭敌人时，最好用拳头来击昏他，再捆绑隐藏在安全地区，这样不会惊动周围的敌人。
·使用手榴弹、燃烧弹、火箭筒、遥控炸弹等重武器前，可以利用尸体、枪声、爆炸来吸引周围敌人注意，等敌人聚集时再用重武器清理战场。值得一提的是，手榴弹、燃烧弹、毒气弹、狙击枪可以透过窗户和房门攻击，消灭敌人变得易如反掌。
·工兵安装好遥控炸弹后，其他队员可以捡起遥控炸弹，走到爆破地点再将遥控炸弹扔在地上（直接拖出物品栏），这种做法可以让任何队员前去任何地方安装遥控炸弹。
·德军按级别分为水手和机械师（手无寸铁）、士兵（步枪或来复枪）、狙击手（狙击枪）、小队长（手枪）、党卫军士兵（冲锋枪）、党卫军军官（手枪）、盖世太保（冲锋枪）、德军军官（手枪），只有了解敌人才能知己知彼，百战不殆。（图 2）
·室内作战，用拳头敲击墙壁能吸引敌人注意力，在攀爬楼梯时点击鼠标右键，能让队员停留在楼梯上见机行事。
·单机任务中 99%的交通工具都无法驾驶，只有摩托车上的重机枪 [illegible]

图 2

水手和机械师 | 士兵 | 狙击手 | 小队长 | 党卫军士兵 | 党卫军军官 | 盖世太保 | 德军军官

④坦克进入小镇将炸毁拱门以及将军豪宅的露天走廊
⑤装有队友和艺术品的货车，会从休闲花园两侧小路逃离
⑥炸毁厕所旁的油罐车可以增大杀伤力

【实战演习】

经过一天一夜的守候，德军大部队终于到达了小镇，一场血雨腥风一触即发。本关作为最有创意的任务，战术不再一成不变，下面主要谈谈手动和自动布阵战术。

①手动布阵

这种玩法没有难度可言。工兵在两座石桥上分别安装一个地雷（反坦克地雷或步兵地雷都行），带领全体盟军队员躲进指挥所三楼。这个房间紧靠雕像广场有两扇暗窗（本关暗窗很多，这里位置得天独厚），只要躲在暗窗内攻击，敌人根本看不见你。其中一扇暗窗让工兵使用反坦克火箭筒防御，另一扇暗窗让一名盟军士兵防御（点击自动防御查看窗户即可），其他盟军士兵和狙击手防御房间内的楼梯。完成布阵后，敌人开始进入小镇，选择盟军士兵利用手动瞄准消灭靠近雕像的敌人（CTRL键，手动瞄准比自动防御有更大射程范围）。在防御途中，只要坦克进入小镇，工兵使用火箭筒炸毁坦克（3发火箭弹），如果两辆半履带式装甲车进入小镇，会自动撞上先前安装的地雷“卡”在石桥上。将所有增援敌人消灭后，工兵下楼用手榴弹炸毁“卡”在石桥上的两辆半履带式装甲车，任务顺利完成。

②自动布阵

对比手动布阵，自动布阵才是《盟军》玩法的至高境界，这种布阵不需要任何手动操作，游戏全程自动歼灭敌人。而自动布阵早在《盟军2》中“目标·缅甸”、“隐藏关4”“拯救大兵史密斯”就已崭露头脚，《盟军3》更是将它发扬光大。

小镇西门布阵：这里是德军主要进攻路线，要安排四名盟军士兵进行防御，防御视野要包括岗楼前的圆柱区域，才能保证不被漏网的敌人偷袭。需要注意的是，四人匍匐位置是住宿部楼梯前，并且身体要保持在同一条线上（可以放大画面进行微操作），因为后期有坦克从西门挺进，匍匐在这里避免盟军士兵长时间向坦克开火。

小镇南门布阵：安排好西门布阵，再着手南门布阵。命令两名盟军士兵前往将军豪宅露天走廊，匍匐在走廊拐角的最外端（这里是死角，敌人看不见你），让两人防御视野刚好包括整个底层区域。战斗期间，先后会有2名狙击手→1辆半履带式装甲车+装有艺术品的货车→1队来复枪兵经过南门，居高临下的优势将彻底铲除他们。特别有意思的事，当半履带式装甲车穿过南门时，盟军士兵会打死半履带式装甲车驾驶员，然后将半履带式装甲车击毁，并且击毁的半履带式装甲车挡住了货车道路，货车安然停靠在走廊下，保证了车内艺术品的安全。

小镇北门布阵：北门是小镇最后一道防线，将剩余的两名盟军士兵安排到这里。同前面防御不同的是，两名士兵需要站立防御，因为北门会有一批来复枪小分队突击，站立防御将获得更快的开枪频率。狙击手同样在北门防御，不过防御武器要使用手枪，至于为什么要用手枪？因为敌人来复枪开枪速度太快，用手枪刚好“粘”住他们，保证了两名盟军士兵的安全。另外，这里布阵还要注意的是，三人要站在同一点，以便更好的进行防御。最后，工兵在北门石桥附近放一个地雷，这样做的目的在于，当盟军士兵和狙击手按顺序消灭1队来复枪兵→1名狙击手后，一辆半履带式装甲车+装有敢死队员的货车将经过北门。地雷就是阻止半履带式装甲车驶出北门（否则跟在后面的货车也会被盟军士兵击毁），保证货车不要进入盟军士兵防御视野。

工兵布阵：由于三方城门都有盟军士兵防御，敌人根本没有机会进入小镇，工兵只需要匍匐在石阶下面（这里不会被狙击手发现），利用反坦克火箭筒防御雕像广场。当坦克进入防御视野时，工兵自动发射三发火箭弹炸毁坦克（如果遇到工兵不发射火箭筒的BUG，只好手动发射）。

按照以上布阵，全程自动歼灭进入小镇的敌人，自动击毁两辆半履带式装甲车和坦克（小镇外的党卫军部队不用消灭），自动完成任务。

诺曼底战区（NORMANDY）

盟军部队开始向法国最后推进，约7000艘舰船和15万盟军士兵集结到了英吉利海峡，准备发起代号“霸王行动”的诺曼底登陆。你作为本次行动的指挥官，将深入敌后消灭位于法国“卡昂城镇(Caen)”和“勒阿弗尔海港(Le Havre)”的敌对力量，从而保证盟军部队顺利登上诺曼底，所有一切都将因你的行动而改写。

★装甲营地（CRIPPLE NAZI SUPPORT）（图15）

【战地日记】

出场队员：工兵、小偷（本关有钢丝线）

敌军分布：42人、一条军犬、四辆摩托车、两辆轮式装甲车、四辆半履带式装甲车、五辆坦克

任务目标：

①至少摧毁六辆装甲车或坦克
②炸毁德军燃料库和弹药库

战地情报：

①激活警报或游戏进行10分钟，装甲部队将离开营地
②安眠药与狗骨头接合，可以让军犬睡觉
③每个营地都有探照灯巡查

【实战演习】

本关只要游戏时间推移10分钟，装甲师长“费希丁格”会命令装甲部队前往诺曼底支援，所以除了要保证不惊动敌人外，更重要的是尽快完成任务。为了争取时间，直接跳过动画，你会发现军官带领的巡逻队，正停留在路灯下。工兵悄悄潜伏至巡逻队旁，在有效距离内用毒气弹迷昏巡逻队，接着小偷调配出混合安眠药的狗骨头（在物品栏将狗骨头放进安眠药，狗骨头会变成绿色），扔在军犬视野内，等军犬吃骨头昏睡在地后，小偷过去捆绑敌人。

以此同时，工兵匍匐到铁丝网前，观察摩托车旁党卫军士兵活动规律。等他转身离开的一刹那，上楼梯干掉房门口的德军军官，并立即下楼用毒气弹放倒聚集在一起的两名党卫军士兵（要一气呵成）。然后小偷将所有敌人扛到摩托车旁隐藏，两人从侧门进入弹药库，收拾里面的机械师拿取五个木箱内的物品（为了方便后期行动，要保证工兵携带有四枚遥控炸弹和反坦克火箭筒，小偷携带有四枚遥控炸弹），工兵在弹药库地面安装一枚遥控炸弹后，两人撤回马路。解决修理货车的机械师[1]，兵分两路前进。小偷在夜色掩护下到达兵营，消灭手持电筒的巡查员，出来躲进货车内[1]，工兵则匍匐到装甲车营探照灯处，干掉探照灯旁的士兵[2]，守株待兔消灭来回游动的巡查员，钻进装甲车营。一路潜伏前进，将三枚遥控炸弹安装在装甲车之间（无需理会装甲车旁的机械师和军官），出来找到小偷，合力铲除沿途敌人到达马路尽头[4][支线]。启动开关炸毁弹药库和六辆装甲车，此时警报大作，房内敌人蜂拥而出，使用火箭筒摧毁燃料库[6]，“霸王行动”严阵以待。

支线：由于已经炸毁了六辆装甲车，炸毁坦克营将成为支线任务。工兵从装甲营出来，与躲在货车内的小偷汇合[1]，在小偷物品栏拿到四枚遥控炸弹（小偷先前携带有遥控炸弹），工兵独自前往坦克营。消理探照灯旁的士兵[3]，将四枚遥控炸弹安装在四辆并排停放的坦克后（必须是坦克后面）。随后两人消灭机械师和巡查员，工兵在马路尽头引爆所有遥控炸弹[4]，依次炸毁弹药库→六辆装甲车→四辆坦克。再用三发火箭弹击爆最后一辆坦克[5]，一发火箭弹炸毁面前的燃料库[6]，完成支线（按照攻略中的路线，7分钟即可全部完成）。

★破坏军舰（DESTROY THE WARSHIPS）（图16）

【战地日记】

出场队员：水手

敌军分布：27人

任务目标：

①找到两枚磁性炸弹
②炸毁停泊在港口的两艘军舰

战地情报：

①可以将敌人扔进海里毁尸灭迹
②瞭望平台上的开关能控制闸门
③磁性炸弹要安装在军舰底部
④海港有三处楼梯登岸

【实战演习】

就在工兵与小偷在法国“卡昂城镇（Caen）”秘密作战时，水手也抵达了“勒阿弗尔海港（Le Havre）”。直接游泳从楼梯上岸，在集装箱旁使用飞刀消灭前来送死的士兵，并迅速将他尸体藏在集装箱之间。接下来利用香烟和飞刀战术诱杀兵营前的士兵、水手、德军军官，替他们收尸后进入船员休息室，消灭里面的船员在木箱内找到第一枚磁性炸弹。出来顺着铁丝网前进，干掉集装箱旁巡逻的士兵，绕转到仓库外。观察仓库内的情况，当里面士兵转身时，冲进去用飞刀解决两名士兵，再用手榴弹炸飞谈笑风生的机械师。清理干净仓库内的敌人后，从楼梯进入海港办公室，杀死士兵在木箱内找到第二枚磁性炸弹。

从仓库出来，躲过瞭望平台上两名军官视野，启动开关打开闸门。穿好潜水衣，从楼梯处下海，潜游过闸门将两枚磁性炸弹安装在军舰上，原路游回岸上，在遥控范围内激活引爆器[1]，一声巨响后战舰沉入了海底，勒阿弗尔海港恢复了昔日的宁静。

★胜利来临（STORM THE BEACH）（图17）

【战地日记】

出场队员：贝雷帽、八名盟军士兵、一辆推土机

敌军分布：91人、七挺重机枪、两门海防大炮

任务目标：

①带领盟军士兵冲上海滩
②占领海滩上两座海防大炮

战地情报：

①海滩上有地道通往炮台阵地
②消灭海滩上所有敌人，会有推土机帮助你排除地雷

【实战演习】

6月6日，盟军先头部队终于登上了奥马哈海滩，走头无路的德军开始了最后的反抗。考虑到海滩上敌人人多势众，先让两名盟军士兵匍匐到敌人掩体下，从左右两方发起进攻（打开自动防御，盟军士兵会消灭站立的敌人）。将第一座掩体敌人全部解决后，贝雷帽匍匐到木箱旁，用捡到的手榴弹炸飞第二座掩体旁的敌人，带领盟军士兵一路匍匐前进（因为碉堡上有德军防御），钻进防御墙下的地洞。

贝雷帽先钻出地洞，找到机会解决面前的盖世太保，将他尸体隐藏在海防大炮旁后[1]，盟军士兵再出来与贝雷帽汇合[1]。这里必须注意的是，绝对不要跃过海防大炮警戒线，否则敌人都将进入战壕（设计好的程序）。为了先发制人的消灭敌人，让两名盟军士兵从楼梯爬上海防大炮顶层（爬上要立即匍匐，不要被村庄内的敌人发现），其中一名士兵防御对面楼梯，另一名士兵防御村庄，一场恶战后（多使用手动瞄准），村庄内的敌人被成功消除。随后全体盟军队员进入村庄，贝雷帽在木箱内拿取手榴弹，铲除海防大炮内的炮兵[2]。

让一名盟军士兵来到中央碉堡顶层，居高临下的射杀附近剩余的敌人，贝雷帽进入另一门海防大炮内[3]。用手榴弹和步枪开路，消灭大炮内所有敌人后，你就拯救了全世界。■

游戏增加了自动补充生命值设定，要为每位队友配备一定数量的医药包。

坦克、步兵炮、轮式装甲车只能攻击较远的区域，靠近它们就等于是进入了安全区域。

难度设定与过关评定在新作中被完全废除，大家可以放心大胆的寻救了，新手们也不用再大喊大叫了。

游戏有一些喜剧性的设定。比如将一名被捆绑的敌人衣服抢走，再将这名敌人扔到其他敌人视野内，当敌人为他松绑后，被抢走衣服的敌人会从与景中消失。如果将一名被捆绑的敌人武器抢走，再将他拉到其他敌人视野内，待敌人为其松绑后，先前被捆绑的士兵会回到岗位上工作，但因身上没有武器，即使发现你也无动于衷。

游戏还包括一些怪异的设计。“叛徒的末日”任务中，在帝国大厦三楼德军军官身上能找到小偷的万能钥匙，难道是用来打开看守所的牢门？同样是这关，会议室楼顶巡逻平台有一处贴图错误，队员躲在里面不会被其他人看见，在网络对战中起着举足轻重的作用，在“铁道游击队”任务中，将尸体扔出窗外再把屏幕移动到装甲列车尾部，可以看到尸体在空中漂浮。

游戏引擎存在严重的存档丢失BUG，遇到该BUG有两种解决办法：①事先备份存档目录OUTPUT，存档丢失后恢复即可。②存档丢失后，OUTPUT目录下的存盘文件并没有丢失，只是游戏引擎无法识别出存盘文件。要想让引擎认出，需要先将OUTPUT目录内损坏的存盘文件拷贝到其他地方，然后进入游戏重新存档，退出游戏将先前的损坏存盘文件全部拷贝回OUTPUT目录（不包括COMM3.CFG和PERFILES.DAT），覆盖所有新的存档文件，读取游戏所有损坏的存档又回来了。在恢复过程中需要注意的是，损坏的存档文件名字POOOXOOX.SAV要与新存档文件名字一致（X代表存档名字）。

单机任务只占游戏娱乐性的30%，70%娱乐性都建立在联机对战中 [illegible]



MAX PAYNE 2 THE FALL OF MAX PAYNE

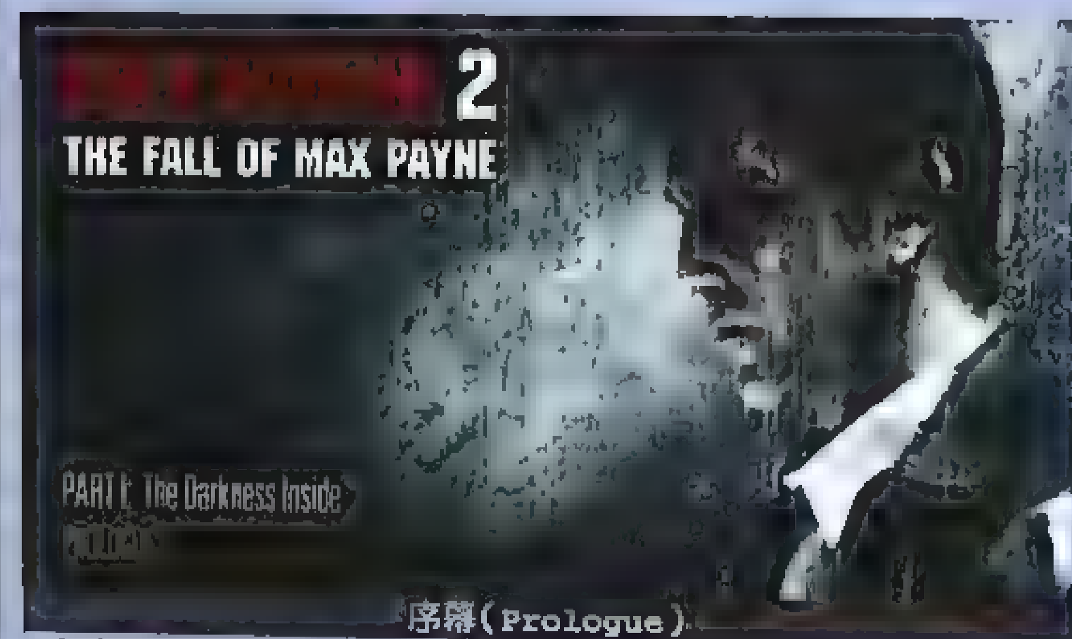
英雄本色 II 坠落 剧情攻略

文/风梦秋

注

1. 游戏中请留意各种地下和公寓的卫生间，经常都能找到补血用的止痛药。
2. 游戏的故事以回忆的形式表现，文中带书名号的楷体字为佩恩回忆时的独白，从第二章起，玩完之后结合这些独白，你就会了解故事的来龙去脉，了解佩恩的心路变化过程。

第一章：阴暗的内心深处（The Darkness Inside）



序幕（Prologue）

现在，直面大厦

虚弱的女声："哈！我竟然变成这么一个不幸的小女孩了。"

（他们都死了。爱会杀人。我爱她吗？我有选择吗？过去是一个断裂的深洞。你试着逃开，但越是逃跑，它就越是变得更深、更大，不断追在你的身后。）

室外传来警笛声，警察的呼叫声："我们已经到达现场，重复，我们已经到达现场。"

（那就像藏视你爱情的坟墓一般。）

警察："搜索这个地区！别开火！"

（或者像你亲吻枪口，一颗子弹在枪膛深处颤动着，随时准备轰掉你的头。）

此前，医院

喘声："他不行了！多处枪伤。瞳孔放大。大脑外伤。天知道还有什么。他休克了。"

（当我今晚早些时候在医院醒来的时候，我以为事情不可能更糟了。我睁开眼睛，发生的一切都划过我的眼前。她死了。我受伤了。我所犯的罪行，就像在我背后迫不及待要把我吞噬的深渊。这世界就会了。我好像在做梦。我得离开，离它越远越好。）

佩恩挣扎着从病床上下来，穿好了衣服。各种声音在他耳边回荡着。穿过通道来到另一间病房，莫娜出现了："你在害怕什么？你想从我这里得到什么？"两人忘情地拥抱在一起。突然，她又消失了。佩恩摇摇头，让自己摆脱幻觉。

（我的脑袋里有个盲点，本应找着答案的地方，有一个洋孔。它叫否定。我真想打开我的脑袋，把那种痛苦挖出来。）

来到走道上，进入对面的办公室。电话响起，是急救室的马格达莱那医生打给她同事的。"你们的急救病床不用了。那个警探送来的时候已经死了，已经把她转去太平间了。"离开办公室进入出口旁边的病房，有个人倒在地上，已经死了。佩恩上前拾起他掉下的枪。这时一个蒙面的武装歹徒一边跟同伙联系一边走了进来："我会解决佩恩，他死定了。"佩恩立刻举枪对准他："不许动！纽约警察！"歹徒一边拔出枪一边不慌不忙地告诉同伴："找到他了。"将他解决后，走进后面的房间。佩恩忽然感到一阵眩晕，踉跄着扶住了墙壁。墙上的X光片上出现了莫娜的脸，耳边响起她的声音："他跟他们是一伙的，她是来杀我的。"身后又传来另一个女声："后退，佩恩。"他叫道："温特森！"但等他回过头去，温特森已经消失了。

出了房间，来到大厅。整个楼层似乎一个人都没有，只有电视机里在播放着电视剧（地址不详）。搭电梯来到楼下，门刚打开，就看到了一个人——上司吉姆·布拉弗拉（Jim Bravura）。他惊讶地叫道："佩恩！你哪儿都别去。告诉我在那儿发生了什么事？你做了什么？这些内部事务简直要让我窒息了。是不是你干的？你杀了她。"佩恩正要解释："不，我没有。"这时枪响了，无数的子弹打在吉姆的身上，他倒在墙上，瞪着眼睛，滑落在地上，骂道："Bull****！"歹徒猛烈地开火，佩恩只能缩在电梯里，眼睁睁地看着他死去。在歹徒冲上来之前，他赶紧按下了按钮，电梯门关上了。歹徒开枪点燃了旁边的气罐，使它倒地冲向电梯，引起了爆炸。好在离底层没有多少距离，虽然电梯撞毁了，但佩恩安然无恙。

（他们在跟着我。都是我的错。你无法逃避自己的过去，那样只会是在转圈，最终你还是会掉进一直试图逃离的那个深渊，唯一的不同就是它更深了。）

走出电梯就是停尸房，温特森冰冷的尸体就放在那里。

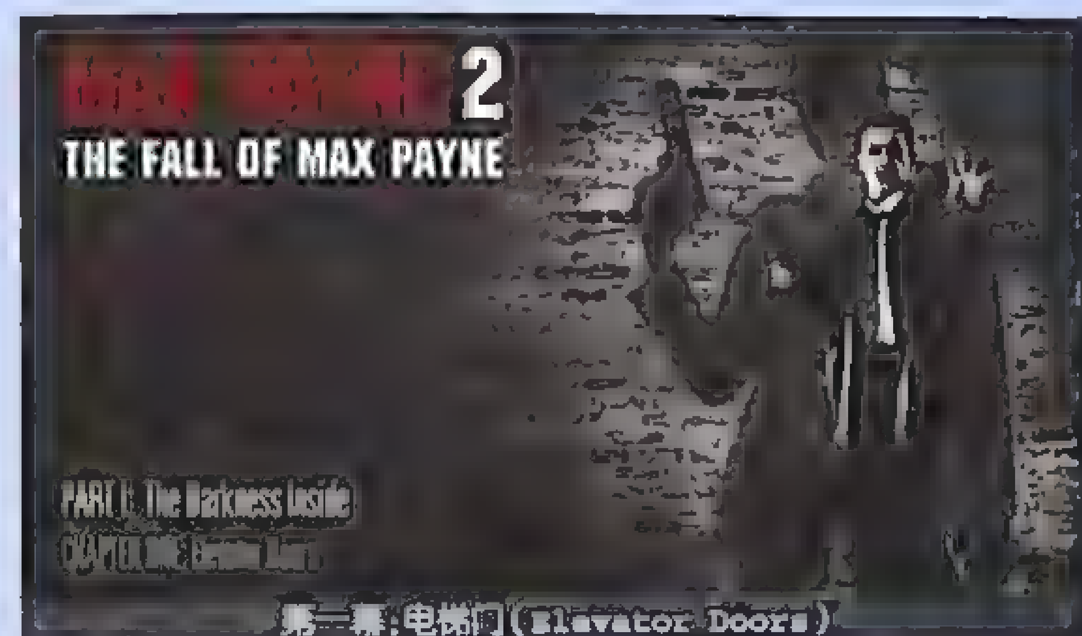
（我曾试着逃避它（从记忆中）删掉它。温特森死了。我是凶手。）

现在，直面大厦

（错误的开始。事件并不是起始于医院的病床。那时候事情已经无可挽回了，关键的选择已经做出。在将来的事情会变得更糟。过去就是一个谜题，好像一面破碎的镜子。当你把它拼凑起来的时候，你也是在改变你自己。你的镜象不停地变幻，你也随之而改变。那可能摧毁你，让你疯狂，也可能让你得到解脱。）

[illegible]

（你得看到你在孤独的情况下所做的选择，就像下班后跟朋友聊天，而不是赶紧回家与家人团聚。明看她，我想起了无情的因果法则。我感到害怕，但我得从头再来开始，追踪自己的脚步，来到犯罪现场。）

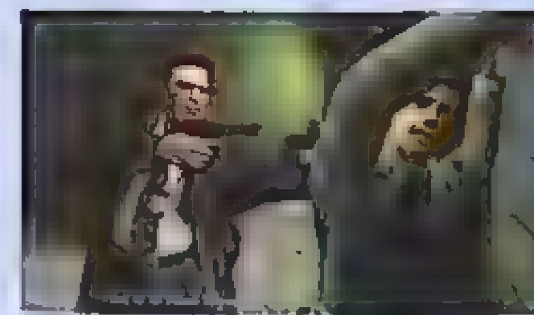


第一幕：电梯门（Elevator Doors）

前晚，纽约城

（我希望因我所做的而受到惩罚。但是阿尔弗雷德·沃登（Alfred Woden）洗掉了罪名。由于他的影响，很可笑地，我安然无恙地摆脱了自己充满暴力的历史，成了一个英雄。但我并不感激他，对此我无法忘怀。我离开了DEA（药品管理局），回到了出发的地方，NYPD（纽约警察局）。）

正在驾车的佩恩接到了通知："据报告在那里的一间仓库发生枪击，收到。"



（那不是由普通警探负责的工作，但我知道那个地址。那个仓库属于弗拉基米尔·勒姆（Vladimir Lem），他与有组织犯罪有关。他曾说过一句话："就像在一场内战中站在对立面的兄弟。"）

佩恩赶到了现场，从仓库内传出枪声和女子的求救声。他呼叫支援，然后开始行动。门都关着，来到院子的角落，穿过铁丝网后的小巷，来到后门处。

（过去不能改变。我只能把我的目光从后视镜和在我身后消失的道路移开，放到路上。（笔者：相不能改变过去，但回忆者的目光可以与当时的自己不同。）我追踪的不是神秘事物，而是某些人的犯罪事实。）

进入仓库，来到另一角，门开了，一个清洁工走了进来。他自称服务于吱吱吱吱（Squeaky）清洁公司，他有听到楼上的武器从传来动静，佩恩就让他带路前往那里。路上清洁工谈笑自若，抱怨着自己的工作，跟佩恩开着玩笑。最后他为佩恩打开了一道门，看着他走进仓库，然后拔出枪来，暗弃地说道："嗅，警探，你是不是应该搜一下我的身呢？"解决他们，前进来到楼梯间。

上面传来两个歹徒的谈话声。他们提到考夫曼（Kaufman）正在货车里等着，军火都已装车，等把抓到的那个人搞定之后，一切就都完成了，他们准备把一切证据清除干净。上楼解决他们，来到一间房间，这里看起来像军人仓库，但是已经被搬空了。到隔壁房间，电话应答机上闪着灯，按下按钮，听到一条新的电话留言，是弗拉德（Vlad，弗拉基米尔的昵称）打给安妮·芬（Annie Finn）的，在肉麻的话语之后，说他临时有事不能按约定好的到这里来，让她留神入侵者，如果有什么情况就通知他，他会立刻赶到。





[illegible]

（就像我生命中一切糟糕的事情一样，都是从一个女人的死开始，我救不了她。）

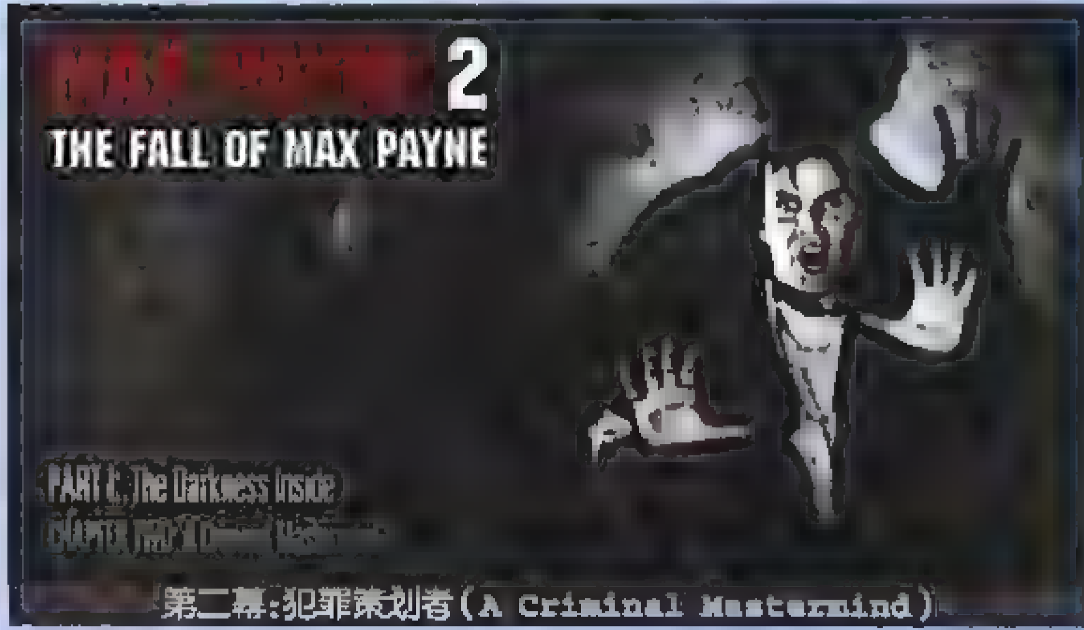
解决两个歹徒后，他们的同伙也刚好来催他们了。[illegible]正与一个歹徒展开枪战，楼下传来了警笛声，歹徒开始撤退[illegible]铁半台来到电梯间，正好看到几个歹徒搭电梯下来[illegible]克斯（Mona Sax）。看到佩恩，她说道："马克斯，我们怎么总是在这种情况下相遇。"[illegible]离开了。佩恩只能等电梯上来后门下去。

（如果你认为还有什么能够救赎你，你就是在骗自己。最多你只是暂时死掉，而一道门也就可以在没有预兆的情况下让你复生。）

到楼下后莫娜已经不见踪影了，佩恩追着那些逃跑的"清洁工"[illegible]货车，货车掉了个头朝佩恩冲了过来，他拼命朝货车开枪，不顾自己的安危。[illegible]有人把他拉开了，是他的同事温特森（Winterson）。

根据调查，安妮所开的武器店是合法的，所有人是弗拉基米尔。这个案子涉及到一股势力，枪场的死者，安妮雇佣的枪手，黑手党，化装成清洁工的那伙人。上司让佩恩负责此案，而温特森负责一起故意杀人罪——盖特（Gate）的案子，那件案子有目击证人，嫌犯是莫娜。

（我没有告诉他们我见过她。我想要隐瞒。也许是因为其它人都在我面前死去的时候，她还活了下来，可以减轻作为幸存者的内疚感。）



第二幕：犯罪策划者（A Criminal Mastermind）

（我需要跟弗拉德谈谈，给他带去关于安妮的坏消息，听听他的看法。弗拉德买了一间叫做末日幽灵（Ragnarock）的旧夜总会，把它装修后改成了一间新潮的酒店"伏特加（Vodka）"。莫娜的出现引发了一种混乱，精神上的。我感到很高兴，但同时又害怕过去的所有梦魇也随之而来。）



来到伏特加酒店门口，却听到里面有枪声，他正听到佩恩的声音，忙叫他报警，说有坏人冲进来，把他压制在了门廊里。佩恩来不及呼叫支援，赶紧从后门冲了进去。

（我以前访问这里的记忆还潜伏在黑暗中，在新油漆涂层的下面散发着霉味。）

隔着墙可以听到弗拉德一边反击一边得意地说笑："女士们先生们，请允许我介绍马克斯·佩恩，击毙过最多犯罪分子[illegible]"上楼解决两个暴徒，在[illegible]会听到他对清洁另一个女友的留言，让她不用为他担心，他晚上就会遇到[illegible]（Mike），他对佩恩颇为恭敬（如果不想让他死掉，可以对他按E让他留下）。[illegible]后来到一个大厅，消灭大批敌人后冲往弗拉德所在的门厅。这时外面传来了警笛声，增援到了。那帮人的首脑见势不妙，赶紧溜了。

弗拉德的一只手受伤了。佩恩从他那里得知逃走的那个人叫维尼（Vinne Goguato），是黑手党的策划者。他的目的是为了消灭在枪支交易黑市上的所有竞争对手。他们的二老板跟某些强力人物达成了一个协议。

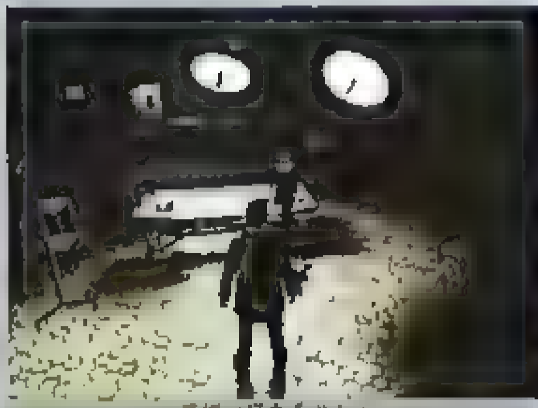


MAX PAYNE 2 THE FALL OF MAX PAYNE

PART I: The Darkness Inside
CHAPTER THREE: The Depths of My Brain

第三幕：我脑海的深处（The Depths of My Brain）

（家，温馨的家。夜里有些东西就好像一道门打开了，一段过去的回音、一只从前的怪物在我的脑海深处眨着眼睛。闭上你的眼睛会让你坠向阴暗的深处。我没有睡多久，那样的话我的梦就会变成噩梦。在噩梦中，你所做的每一个选择都是错误的。我会在半夜醒来，担心那一天只是我忘记掉的一个梦。）


莫娜出现在手术台上

睡在沙发上的佩恩在朦胧中被敲门声惊醒。走到门口，门缝下塞进来一张纸，就是温特森所负责那个案子的疑犯——也就是莫娜——的绘像。出去沿着长长的走廊跑到尽头，来到了停尸房。莫娜的声音在呼唤着他。一个格子的门打开了，托板伸了出来，上面放着莫娜的尸体。突然它消失了，莫娜坐在手术台上："马克斯，抱歉叫醒你。那是个秘密，你不能告诉任何人。"电话响了。莫娜："你最好接听一下。"电话里传来的是维拉德给女友的那段留言。接着外面传来了警笛声，他的上司让他出去投降。

突然举着手的佩恩出现在警察的面前。吉姆叫着"跑，佩恩，跑！我们要开枪了。"之后他们就开枪了。佩恩无奈得跑向街道另一头的黑暗之中。突然他在认人的房间里被吉姆和温特森盘问着。身后待证人辨认的1、2、3号都是他自己。温特森指着莫娜的绘像："你隐瞒了什么？她还活着，是不是？"吉姆："你杀了你的家人，你杀了他们全部！"佩恩站了起来，他们喝令他坐下。他拿起了桌上的枪，他们命令他放下，然后就开始开枪。佩恩开枪反击，将他们两个击毙。一片刺眼的白光。女声："我的英雄。"

警察抓捕佩恩

睡在沙发上的佩恩睁开了眼睛。

（当你醒来时，世界变得一团混乱。梦里清晰的一切突然都消失无踪。没有超现实的带状、没有轻而易举的、魔术般的出路。但你觉醒了。）

的确有敲门声。佩恩抓起枪前去察看。

MAX PAYNE 2 THE FALL OF MAX PAYNE

PART I: The Darkness Inside
CHAPTER FOUR: No "Us" in This

第四幕：这儿没有"我们"（No "Us" in This）

来找他的是莫娜。莫娜走进屋里，说道："你有危险。"她一边说着，一边坐下来，拿起一个苹果啃着："我们两个都有危险，他们出台了一份关于我们的计划。"佩恩看起来很平静，他拨弄着百页窗帘："这儿没有'我们'。你涉嫌谋杀，我应该拘捕你。"

（我跟在了警徽的后面。现实总是和计预料的不一样。）

拨开窗页后佩恩突然发现对面楼上的窗口处一名阻击手正瞄准这里，忙扭头对莫娜叫道："阻击手！"莫娜说道："他们找到我了。这是个错误。"说完就跑掉了。

佩恩给温特森打了个电话请求支援，然后追到走廊上，地上有几具"清洁工"的尸体。通往楼梯间的门被从另一侧顶住了。左边一间住户的门开着。一声枪响，一个歹徒飞了出来。这家的主妇拿着散弹枪站在那里。（对她按E）她知道佩恩是警察，打开柜子支援了他一把散弹枪。在过道尽头处跳出窗户来到窗台上，跳到另一边窗台上。这时楼下开来了一辆车，跳下来一些歹徒，赶紧跳到另一边窗台上，从打开的窗户进入一户人家的卧室。来到客厅，主人看着电视睡着了，呼噜震天响。从客厅的窗户出去，进入旁边的窗户来到走廊上。解决敌人后，转过拐角，看到一个穿红色睡衣的老妇人站在她的家门口，她愿意提供一些药（对她按E，她就会去打开卫生间的门，里面有一瓶止痛药）。进入她的房间，消灭楼下的歹徒，跳到窗台上，跳到旁边清洗窗户的架子上，到上层，跳进房间里。

看着电视睡着的主人

这里就是阻击手的房间，有各种监视设备，看来他们已经盯了他很久了。他的每个行动都被观察、记录并加以分析，电话录音甚至包括佩恩打色情电话热线的内容。他选了一名也叫作莫娜的，不过他只是想找个人倾诉，他的"不解风情"把对方给惹火了。当他正要离开时，从他的公寓传来了爆炸声。

秘密

出去，上到七楼，这里的门需要密码才能打开。搭电梯来到楼下，救下一名躲在楼道里的流浪汉。他说门从外面被顶住了，还有一条路是从屋顶出去，看门人ED知道密码。在地下室找到一边跟着随身听里的音乐哼歌一边擦去墙上图案的看门人，问到密码。再次到七楼，开门来到走廊上。进入一间开着门的公寓。穿过窗户，沿窗台前进，跳过缺口，在尽头处落到下层，再次落到下层，跳进窗户。

（我公寓的爆炸引起了一场大火。大火并不会烧掉我的过去，只会让我身后的阴影弹得更高。）

MAX PAYNE 2 THE FALL OF MAX PAYNE

PART I: The Darkness Inside
CHAPTER FIVE: A Sign of Her Passage

第五幕：她经过的记号（A Sign of Her Passage）

现在需要回到街道上。（楼上箱子堆顶上有止痛药）下楼，途中看到地上躺着"清洁工"的尸体，那是莫娜经过这里的记号。来到三楼，听到有人呼救。把顶门的木条踢开，救出一个酒鬼。他以前也是个警察，因为酗酒被解雇了。尽头处就是佩恩的公寓，但无法进入，门口断裂的管子喷出的气体被点燃了。下到一层，在门口遇上一个穿着睡衣的女子，她说大门被锁上了，从二层的窗户也许可以出去。到地下室把气关掉，回到二楼，进入公寓。跳出窗户，沿窗台移动，在尽头处跳到架子上，到上层，跳到窗台上，再跳到另一个架子上，架子的板会斜下去，落到旁边，这样不断下落，最后落到地上。又一辆车开来，车上跳下多名歹徒，将他们消灭后，警笛声响起，那辆车赶紧开走了。

回到警局，佩恩向吉姆汇报，按维拉德的说法，歹徒首领文森特·格尼提（Vincent Gognitti，维尼的全名）是这件事背后的主谋。他似乎跟不明来历的第三方势力作了个交易，也许是跟那些"清洁工"。如果是真的，那么佩恩已经被列入格尼提的名单了。

（我简直是在向布林维拉说谎，我告诉自己，我需要在其它人把证据弄乱之前，先找出真相。不过那只是一个借口。莫娜已经深深地打动了我，我再也无法移开视线。那比工作要重要得多，她试图跟我联系，留下了号码。）

佩恩按照电话号码跟莫娜联系，得知了她的住址。他正要离开时，也在接电话的温特森似乎觉得有什么不对，问他："马克斯，发生什么事？"佩恩反问道："什么意思？"温特森意味深长地说道："别做傻事。"


着火的公寓


对付楼下的敌人

MAX PAYNE 2 THE FALL OF MAX PAYNE

PART I: The Darkness Inside
CHAPTER SIX: A Linear Sequence of Scares

第六幕：一条充满惊吓的路线（A Linear Sequence of Scares）

佩恩来到了莫娜的住所，这是一座根据九十年代的电视节目而设计的游乐场，后来因为节目的取消而关闭了。上坡来到入口处。

（感觉上我好像走进了一个陷阱里。我感到心虚，好像就要被抓住了。）

在奇异的游乐场中一路前进，进入一个笼子，原来是个电梯。

（前门没有锁。我感到奇怪，为何流浪汉和野狗没有占据这个地方，简直是个［ ］的奇迹。）

到下层后沿着遍布奇异场景、充斥诡异叫声的通道前进。

（你的过去总是有办法悄悄接近你。到处都可以听到它支离破碎的回音，就像一个错误的回放。令†疯狂的是，每个人都在提醒你注意它，尽管它都在你的脑子里。）

游乐场

在尽头处进入又一个笼子。

（当娱乐表演变成你生活的一种超现实反映，如果你还会因为里面的玩笑而大笑，那你就是一个幸运的人。幸运和我的关系并不友好，或者是因为这个地方可能还不够滑稽。）

笼子升上去，来到另一片区域，进入一张"嘴巴"。

（一间游乐场是一连串的惊吓。接受它或者离开它是唯一的选择。让你思索自由将是，因为我们是谁，而让我们拥有已经为我们做出的选择？）

前进至出口处。

（我在背景幕布的后面，开始觉得激动。）

从"墙壁"的缺口处进去。

（当我第一次遇到莫娜时，她的双胞胎姐妹被杀了。那总该是一种疯狂的感觉，一种颠倒的错乱，你的另一半突然无声无息了。我们都失去了我们所爱的人。）

"就像实况电视直播"

上楼来到莫娜的门前。

（门锁着。我可以敲门，但我感到一种强烈的欲望，想要继续四处窥视一番，继续扮演要侦探，仿佛在这个事件中我有一种选择。）

绕到另一边，出门跳到屋顶上，从打开的窗户进去。

（她的工作间里放着武器和爆炸物，关于她的职业已经毫无疑问。）

浴室传来水声和莫娜的歌声。佩恩举着枪走了进去。莫娜自言自语道："我确定一件事，莫娜，你不是一个歌手。"佩恩看着正在洗澡的莫娜，有些不知所措："你改变了策略，我们需要谈谈。"莫娜没有接话，而是叫他把浴巾递给她。然后说："既然你在这儿，当我穿衣服的时候你可以看看我的背。"

（她所说过的只是有人想要我们死。从她的表现看来，在这儿我是唯一处于危险之中的。）

穿好衣服后，莫娜告诉了佩恩更多的情况："核心集团（The Inner Circle）。这个团体追踪任何知道他们存在的人。"佩恩："它由哪些人组成？别夸口，拿出证明来。"莫娜："我有一个内应，他愿意开口。"佩恩："阿尔弗雷德（Alfred Woden）？"莫娜："不。总之我可以带你去见他。"

（她没有告诉我全部真相。）

MAX PAYNE 2 THE FALL OF MAX PAYNE

PART I: The Darkness Inside
CHAPTER SEVEN: The Million Dollar Question

第七幕：价值百万美元的问题（The Million Dollar Question）

在车上，莫娜说："这个集团原先是一个历史悠久的共济会，贿赂和暗杀一直达到总统的级别。"佩恩："噢，我还以为阴谋论已经不流行了。"

莫娜带佩恩来到了一栋豪华公寓楼，楼下停着叽嘎叽嘎清洁公司的车，进去一看，地上有两具尸体，看来他们已经抢先一步。莫娜走到大厅的控制台后："你在这操作电梯，我上去。"佩恩说："我上去。"莫娜抬头看着他："你是男人。"

歹徒公寓的阳台上

在电梯里佩恩通过头戴式麦克风问莫娜："你怎么还能活着？我看到你头部中了一枪。"莫娜回答道："也许它还在那儿，使我更能集中注意力。"

来到30层，穿过大厅到对面的凹处，进入房间。莫娜告诉佩恩："科克朗（Corcoran）说其他核心集团的成员也住在这栋楼里。"经阳台到达隔壁公寓，来到楼上，发现了科克朗的尸体。莫娜让他赶紧离开，但佩恩并不甘心，他四下察看，发现桌子上摆着一张五个人在一栋庄园大厦前的合影，科克朗在其中，参议员孟特和阿尔弗雷德也在其中。看来莫娜说的是真的。

歹徒在弹钢琴

价值百万美元的问题

出房间，解决冲进来的歹徒，出门来到31层的大厅，进入右边的公寓，下楼。屋内传来钢琴声，这些歹徒还挺有闲情逸致的。解决他们后来到阳台上，跳到下层阳台上，进入房间，出门来到28层的大厅，进入左边的公寓。下楼出去来到27层的大厅，进入角落的公寓。窗外有擦窗工人用的升降台。佩恩正跟莫娜联系的时候，突然听到那头传来枪声，之后联系就中断了。来到升降台上，一层层往下落，然后从角落的窗户进入室内。出去来到23层的大厅。"清洁工"的头领考夫曼带领几名手下搭电梯上来了。将他们解决后，进入电梯。

（在起初的那个地方，她为什么来找我？为了帮忙？还是为了某种她还没有告诉我的原因？）

当佩恩回到楼下大厅时，看到温特森带人抓住了莫娜。温特森问道："佩恩！你在做什么？"

（对于这个价值百万美元的问题，我没有答案。）

第二章：二选一（A Binary Choice）

MAX PAYNE 2 THE FALL OF MAX PAYNE

PART II: A Binary Choice
PROLOGUE

序幕（Prologue）

回到警局，佩恩告诉吉姆，他是想从清洁工手中救下那些人。孟特参议员也是被那些"清洁工"杀的。他和温特森调查的两个案子有关联。但吉姆并不听他的，他让温特森负责这两个案子，让佩恩交出枪，改做文书工作，首先是坐下来写报告。

（与敌人来往亲密，我已经跨过了界限。）

他想到了盆景从高处摔落在地的过程。

（地心引力等待着盆景在落地前认识到他的错误，那是一个戏剧性的时刻。）

走出办公室，佩恩对一切都感到恼火，包括他自己，包括莫娜。他问自己："为了她值得么？"回到办公桌旁，他坐下来打报告。所有事情都联系在了一起：谋杀参议员孟特的凶手、清洁工、核心集团、维尼。他要让温特森明白。这时温特森桌上的电话响了，她不在那，佩恩过去接起了电话："温特森的电话。"对方马上就挂断了。同事提醒他："最好告诉温特森，她对打给她的电话很敏感。"他还说笑道："她不是一向对你都很有'兴趣'么？佩恩。我听说她有了一个新男朋友，真



温特森让证人认人

人睦定会让她更好一些。我是拍管人，听说几年前她踢开了她的丈夫。……她自己……的孩子，她的神经质可以理解。"

进入旁边的审讯室，看到温特森正让目击证人认人，让计嫌疑犯都走上前说一句"你不过是一个恐惧乡材而已"。这时……证人问温特森："那些穿连衫裤的男人我一个也不用辨认么？"温特森说："那不关你的事，只要集中注意力做好眼前的事情。"之后证人指认了3号——莫娜，温特森让她先在这等着，她回到了自己的办公桌前。

佩恩进去问证人还有什么要补充的，他说就像他想要告诉其他警探的，那里站着穿着灰色工作服的人，他们……都不是在……那个地方。但是温特森并不想听。他说"……，但我刚刚指认的那个女人，她和那些穿连衫裤的男人在猛烈的交火。"

听完后，佩恩走出审讯室，听到温特森正在打电话，她说："他们都在'牢房'，当他被捕的时候佩恩跟她在一起。"佩恩马上问道："你在跟谁说话？你在泄漏情报。"温特森反过来怒冲冲地警告他不要干涉她的案子，她正向合适的权威人士通告他们应该知道的情况。说完她就走进了吉姆的办公室。

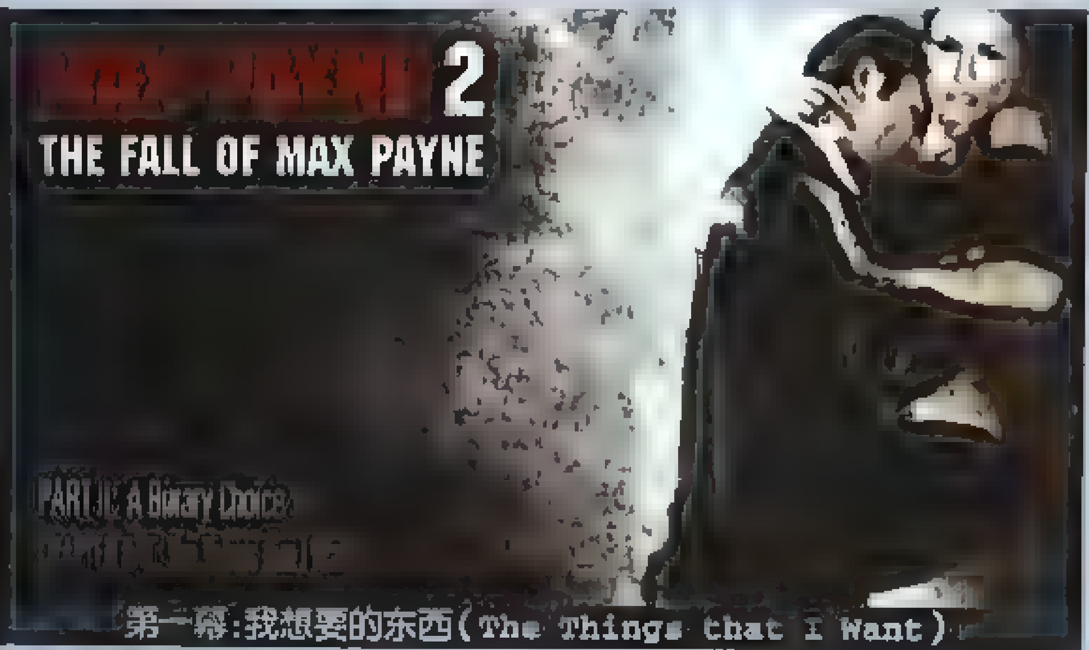
（每件事开始的时候都是黑白分明。在途中的某处视线开始模糊，色彩开始融化，彼此晕染变得暗淡。温特森引起了我的高度怀疑。有种该说"再见"了的感觉。）

下楼进入旁边的门，来到牢房，见到莫娜。她让佩恩放她出去，她在这里就像一只困着的鸭子，很快会被害死的，任何一个警察都可能被核心集团收买。佩恩当然不相信，莫娜就让他打电话给阿尔弗雷德，他会证明她所说的。去向当值班警察，得知对面房间里有，进去打电话，但阿尔弗雷德不在，佩恩只能给他留言。正在这时，外面传来了爆炸声，其他警察拿起枪冲了出去。佩恩赶紧察看监视器，发现一伙歹徒冲了进来，击毙了看守牢房的警察。他们在找莫娜。等他们走开后，莫娜从床底下滚了出来，从倒在门口的警察口袋里取得钥匙，打开门逃走了。赶紧从柜子里拿了枪冲出去，冲到停车场，往外走去。

当佩恩走出停车场的时候，一辆车开来，停在他的身边，车里的人跟他开玩笑，用手做了个开枪的样子："砰！你死了，马克斯·佩恩！"

（"别怕，弗拉德在这儿。"这句话不足以作为安慰，有太多巧合了。）

佩恩看到后座上有个大头的棒球小子服饰。弗拉德解释道："马克斯，我最亲爱的朋友，就叫它我的特洛伊木马吧，在这场维尼挑起的战争中。"佩恩问起核心集团有什么动静，弗拉德说他们没什么神秘的，不过是比普通的犯罪集团高一级而已。接着佩恩又提起莫娜，弗拉德说她是一个著名的杀手，被称为"石狐狸"。最后弗拉德让他给个建议，他说："佩恩，如果你唯一的选择就是干坏事，那么它就很难说是坏事，更多是宿命，你不得不做你必须要做的事情。"佩恩答道："它从不是那么简单的。"弗拉德笑道："当然。我们一致同意存在不一致。"



第一幕：我想要的东西（The Things that I Want）

（我为什么又来到了这里？）

莫娜见到他后，转身要走开。佩恩拉住了她："等一下，跟我说话！"莫娜："你在害怕什么？你想从我这里得到什么？"

（"我想要的东西。"——马克斯·佩恩。烟，威士忌，为了太阳能够发光。）

佩恩紧紧地抱住了莫娜。

（我想要睡觉，为了忘记，为了改变过去。我的妻子和小女儿回来。无限弹药和杀人执照。然后，比什么都重要的——我要她。）

两人正在情意绵绵之际，突然响起了枪声。那些歹徒赶到了。莫娜拉着佩恩往楼上跑："你把他们引到这里来了。到我家里去！我们在那里对付他们。"

（有所需求的困扰就是会害怕失去它，或者永远得不到它。这种困扰让你变得虚弱。）

两人跑上楼梯，在跑向门口的途中，松动的铁板承受不住佩恩的重量，佩恩摔了下去。莫娜只能先跑进屋去。

解决两个"清洁工"。

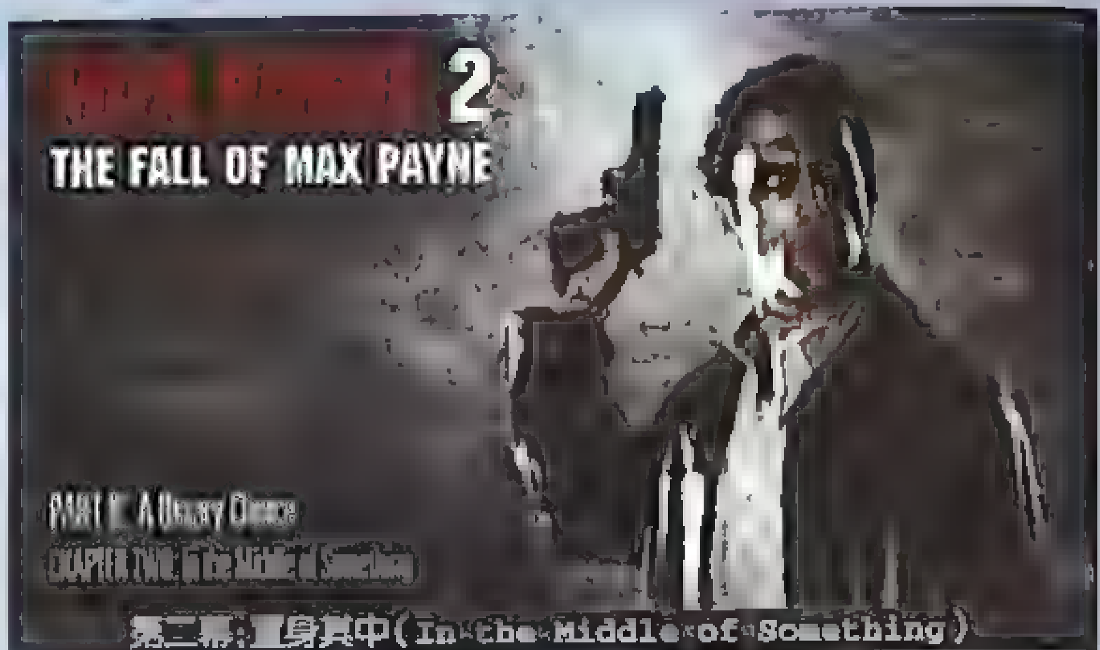
（我无法让她从我的脑海中消失。）

上另一边的楼梯，进门往右沿着墙边移动，进入一间房间。前进，下楼梯，走到另一头，来到"街上"，看到拿着狙击枪的莫娜躲在高处的窗口，像猫玩老鼠一样对付那些家伙。前进，最后来到了入口处。清洁公司的车辆刚刚开走，这次佩恩可不想再眼睁睁看着他们逃掉。他及时跳进了其中一辆货车敞开的后车厢。

（我没有选择。我不能等莫娜。那就是疯狂的解释，宿命。我不相信我自己。）

在车上，莫娜的声音突然在他耳边响起，原来他一直都没有摘掉头上的麦克风。莫娜想谈一下发生的事情，但佩恩打断了她，车上不适宜交谈。

（我顾不上她的事情，我得解决案子。）



第二幕：置身其中（In the Middle of Something）

货车驶进了一个工地。 站处的牌子上写着王车易位保险集团（Casting Insurance Companies），佩恩把这个情况通知了莫娜。从清洁工的谈话中他还得知其它证物被存放在顶层。

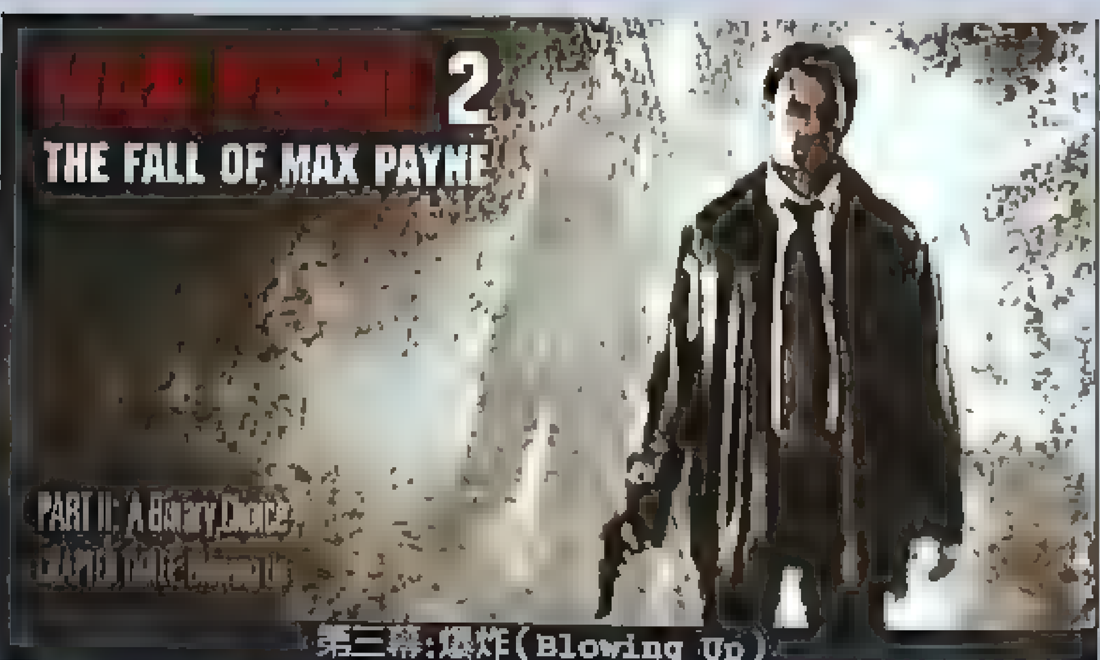
车子在停车场停下后，他解决了留下来搬运货物的歹徒。离开停车场，上楼来到大厅，来到天桥上，这时莫娜也到达了，不过是在另一头，她准备到屋顶上去，以便能够看清楚状况。走过天桥到房间里，射击爆炸物炸开电梯间的门，下去进入电梯内，出去一直来到室外，进入另一道门内，右边是刚才经过的房间。直走进入另一间房间，一路前进，来到一间堆满扩大的房间，上楼，过天桥进入对面房间，跳到电梯顶上，来到上层，再次穿过天桥到对面。这里的敌人是雇佣兵的打扮。上楼看到丢在地上的工作服，这是他们自己的地盘，看来已经不需要再掩饰了。继续前进，来到一间房间，这里放满了装有尸体的袋子。

炸开电梯门

（一切既往地，死亡拥有我所错过的所有答案。这并不意味着他们不渴望开口，完全相反，死者有很多可说的。一旦他们开口，他们将永不停息。他们的话语会使你在夜晚惊醒。这些尸体，就是清洁工们所犯下的所有谋杀案的全部证据，所有的答案。它将需要数日时间来清查。）

院子

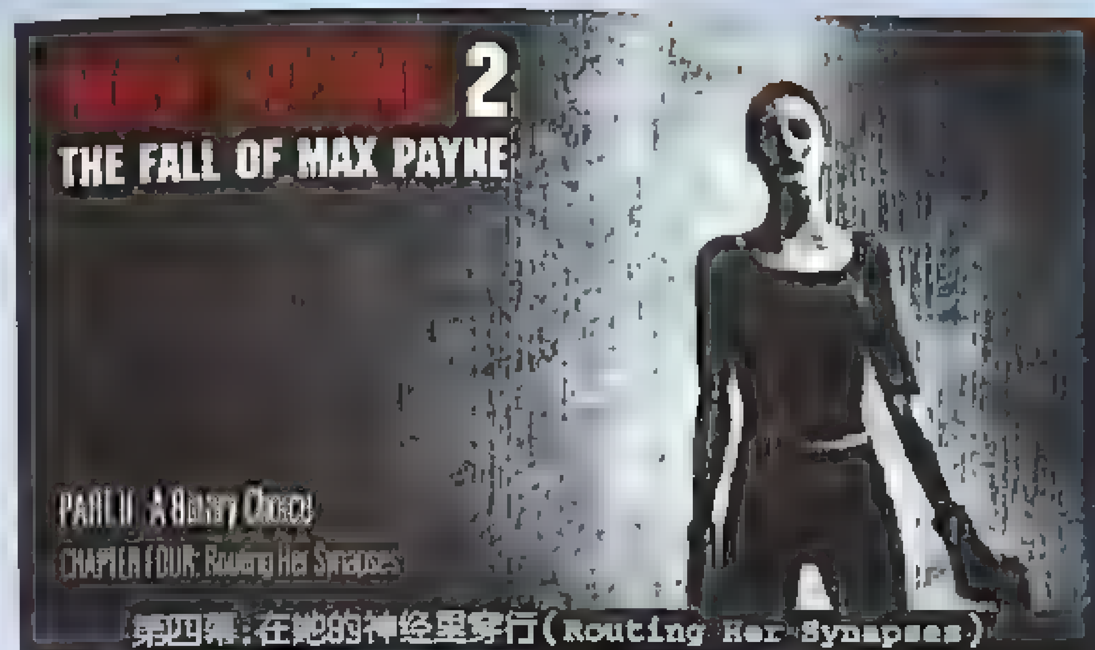
佩恩联系莫娜："莫娜，我知道这听起来很疯狂，但我需要你去报警。我需要让他们到这儿来。"莫娜答道："没错，你疯了。"最后她说声："去死吧。"就生气地挂断了。



第三幕：爆炸（Blowing Up）

有几个歹徒开门进来了，看到佩恩就立刻开火，不管屋子里的爆炸物，他们的头目也来不及阻止。爆炸。看来这栋建筑就要炸上天了。赶紧离开。穿过通道，进入右边的门，穿过墙上的洞到隔壁房间。看到墙上有裂缝，射击旁边的爆炸物炸开一个洞。旁边的房间只剩骨架了，小心地沿着边缘移动，进入房间内，一路前进，建筑内到处燃着火，不断发生爆炸。最后佩恩找到了一个窗口，跳出去抓住了架子上的铁杆。但由于爆炸的冲击，摔了下来，被木板压在下面。



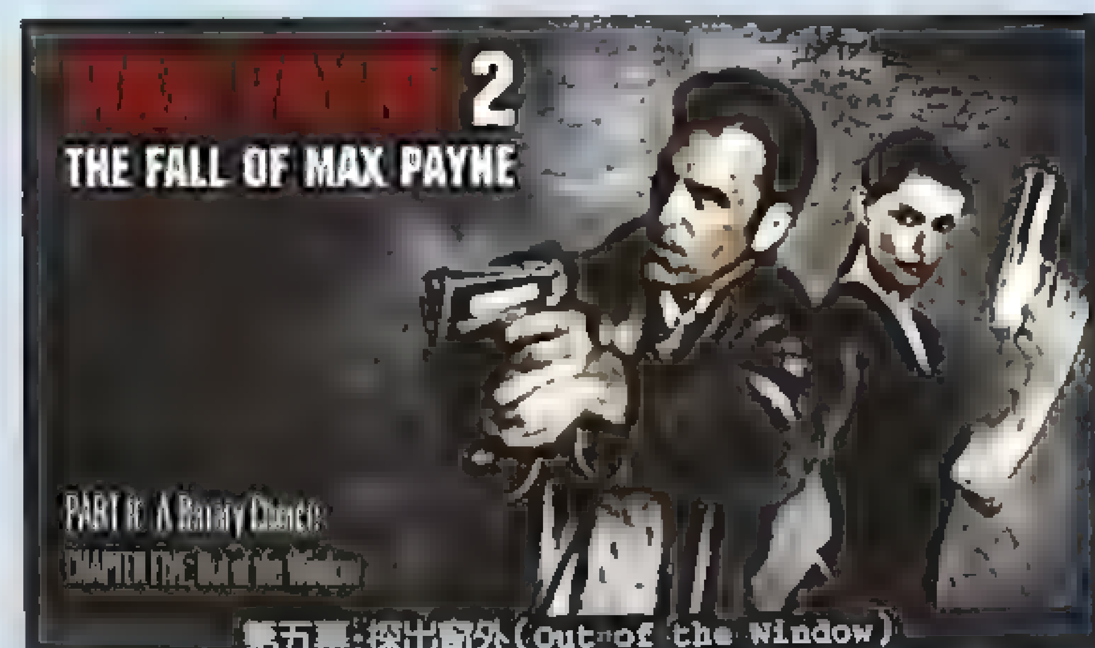


第四幕：在她的神经里穿行（Routing Her Synapses）

另一方面，与佩恩在往顶楼前进的时候，莫娜到达了工地的另一头。

（我不知道莫娜想要什么，和我寻找的是不是同样的东西……为了杀死那些试图杀死她的人。子弹，真实的还是幻想的，寄宿在她的头脑中，游走于她的神经里，追赶使着她。）

这关控制莫娜，一路往前走，前进到一处地方，通道被沉重的箱子挡住了。从旁边的洞可以落到下层。莫娜自言自语道："有时为了上去，你必须下去。"



第五幕：探出窗外（Out of the Window）

落到下层后，佩恩联系她，让她报警。莫娜没有理会，继续前进。来到没有骨架的房间，正好看到佩恩从旁边楼里跌出，被压在下面，这时有几个敌人冲向他。佩恩让莫娜掩护他，为他争取时间。

（没有她我活不了。）

解决冲过来的敌人，然后换狙击枪，干掉第三个敌人。这时佩恩也推开了木板，莫娜让他设法进到楼里，跟她会合。

往右来到另一头，掩护佩恩。他冲到了一道门边，锁着。他试图冲向另外一道门，但是被敌人的火力压制住了，而在这个角度莫娜无法掩护他，必须另找合适的位置。

回到房间里。

（我有麻烦了。我只能希望莫娜能找到一个能够俯视这个院子的窗口，及时解决雇佣兵。没有莫娜的帮助，我会变成一个死人。）

回到刚才落下来的地方附近。



莫娜在高处掩护佩恩

（突然，不知道多久以来的第一次，我意识到，我不想死。）

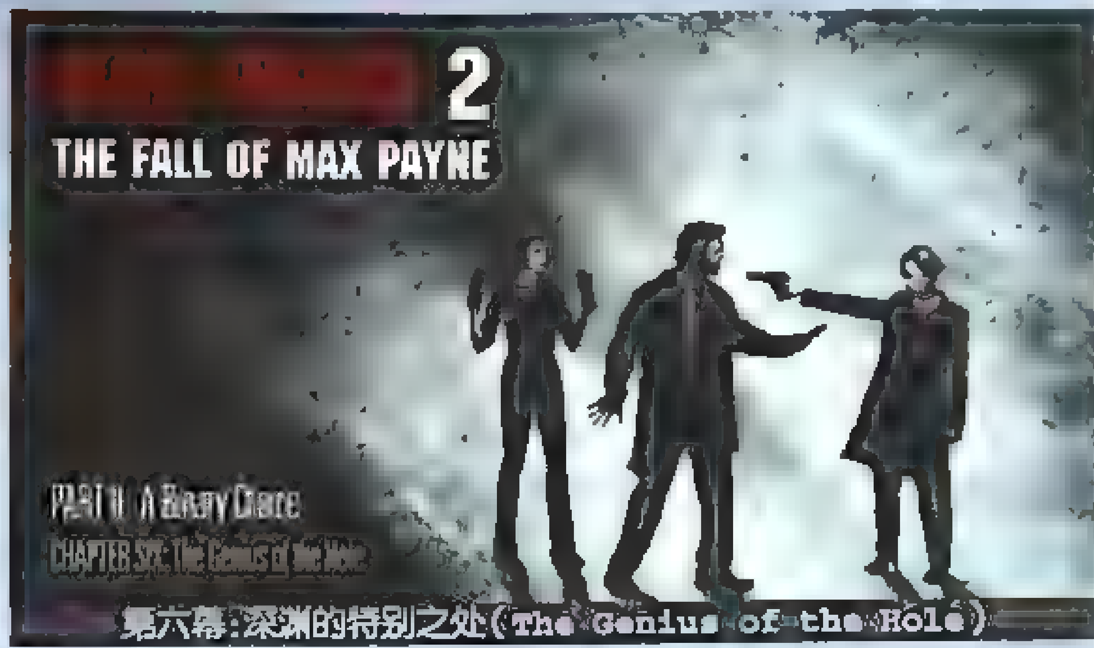
旁边有个窗口，从那里射杀压制佩恩的敌人，让他得以继续前进。但是从屋子里又冲出来一批敌人，佩恩又被压制住了。从这里看不到他们，还得换个地方。

回到房间里，往另一头移动，有敌人打开一道门冲了进来。

（我没时间了，我一直盯着脚手架，希望莫娜出现在那里。）

前进，很快找到一处口子，来到外面的脚手架上，消灭下面的敌人。……也锁着。但他发现了一条通往另一个院子的通道。……

到上层，进入屋内，从地上的洞落到下层。



第六幕：深渊的特别之处（The Genius of the Hole）

这时外面传来了警笛声。莫娜自然感到很不高兴。来到外面的平台上，射杀下面的敌人。佩恩冲到了这个院子里，但是两道门都锁上了。最后一道在院子另一头。

回到屋内，前进至另一个平台上，对付下面的敌人，掩护佩恩冲过来。……最后的机会，有一道门通到另外一边。这时上层有敌人冲过来，……层，进入室内，进入一间房间，落到下层。过桥，到……边的脚手架上，来到下层，……下，还是在一个大坑里。这时佩恩到达了坑的边缘，他找到了出路，……电梯，准备上去……他会合。

（开枪是一种二选一的选择。你或者扣下扳机，或者不。）

莫娜从电梯里走出来，温特森从油桶后走了出来，举枪对准了她。佩恩赶紧上前阻止。温特森："别插手，马克斯。你只会让事情变得更糟，你已经被停职了。"莫娜："她跟他们是一伙的，她是来杀我的。"温特森："我在尽我的职责，她是正在逃亡的谋杀嫌疑犯，我们将逮捕她。她反抗，就该挨枪子。"佩恩上前挡在了两人中间。

（毫无疑问，子弹会撕裂受害者的肌肉、器官和骨骼，它会粉碎扣下扳机的那个人的映像。）

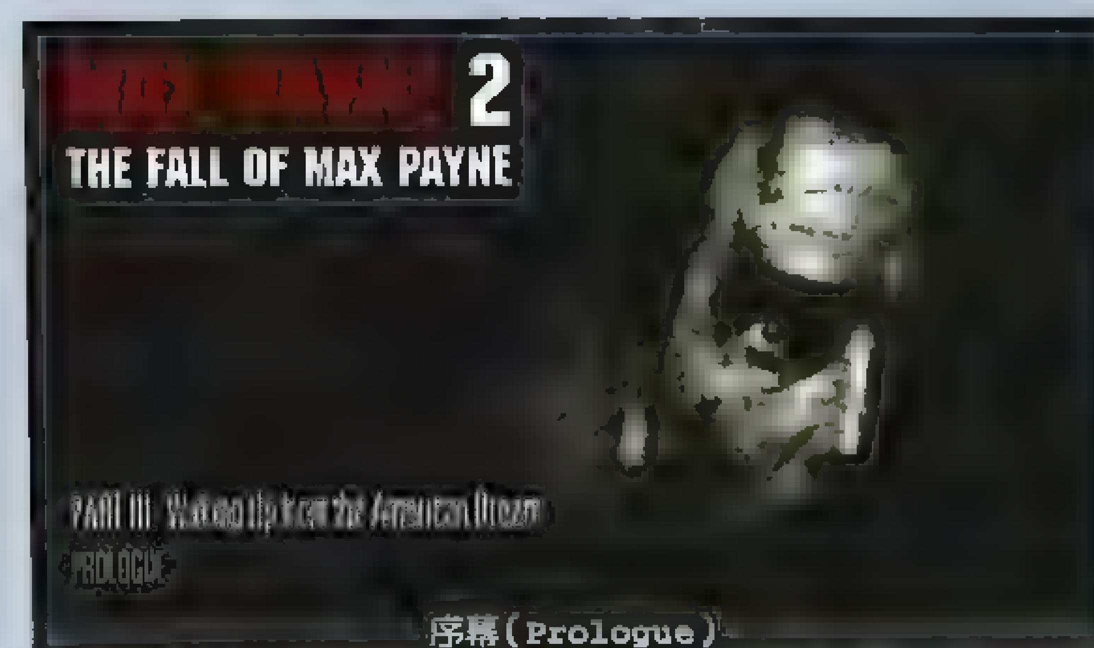
佩恩对着温特森："放轻些。"温特森冰冷地说道："后退，佩恩。"

（这就是当我追忆时所看到的。这些时刻，就像雪一样模糊，它们杀死你……再活过来，得到再造。）

莫娜趁这机会拔出枪来，温特森发现了，准备开枪。就在这紧急时刻，枪响……佩恩手中拿着枪，枪口冒着烟，有警察听到了枪声，佩恩让莫娜赶紧逃走……了，佩恩踉跄着，撞破栏杆，跌了下去。

（那个深渊的特别之处就在于，不管你花多少时间往上爬，你都可能在瞬间摔下来。）

第三部分：从美国梦中醒来（Waking Up from the American Dream）



序幕（Prologue）

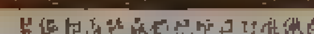
（我做了一个关于我妻子的梦。在梦里，我为了我的情人杀了她。）

喊声："他不行了！多处枪伤。瞳孔放大。头部外伤……"

（我选择了莫娜。感觉上我已经失去了她。）

梦里，莫娜骑在他的身上，突然拔出枪来对准他："你是一个真正的天使，马克斯……"





佩恩睁开眼睛，看到莫娜叫着他的名字，离开了病房。追出去沿着通道前进，通道两边变成了牢房，里面关着的都是他自己。他们都在喃喃自语，“思考，该死的！思考，思考，思考！等一下，等一下！我可以搞清楚，我可以解释，我可以纠正，我可以做得更好。思考，思考！”“我杀了他们，我的妻子，我的孩子，我对不起他们。我把他们埋在后院的灌木丛下，对不起，对不起，对不起！”“我要抓住他，干了这件事的那个家伙。我要抓住他，我要让他付出代价，惩罚他，让他哀求自己从没生下来，伤害他，我要杀了他。”“真有趣，有一阵子我忘了自己是谁，我被改变了，我不习惯这个样子。我想我是个杀手，我想我是个歹徒，我想我是个警察，我想我是个情人，我想，我是谁？我是谁？我想我在恋爱。”沿着通道往前跑，前面传来了女子绵绵的声音。佩恩：“莫娜？”

突然周围变成了警局着火的牢房，跟着地上的火焰前进，经过房间看到电视机里播放着温特森和莫娜对峙的那个情景。跑上楼看到古列倒在血泊中，他看到佩恩，竭力说着：“佩恩？佩恩！你必须，佩恩，你得解决这个案子。我们被出卖了，你得找出是谁干的。解决这个案子！答应我，答应我佩恩，坚持对警察的忠诚。找出是谁干的，佩恩……”声音戛然而止，他咽气了。

继续上楼来到办公室，温特森和莫娜两人正举枪对峙，温特森桌上的电话在响着。温特森看到他，扭过头来：“马克斯！她是杀人犯！”莫娜也对他说：“马克斯！她在跟着我们！她跟他们是一伙的。”温特森：“马克斯！这是你作为警探的职责！”莫娜冷笑道：“职责？你就这能耐？”突然两人都把枪口转过来对准他。温特森：“太迟了，马克斯。你因为谋杀而被捕。”莫娜：“我这是为你好，马克斯。一颗子弹射进脑袋，我可以结束这种痛苦。”佩恩惊醒了。

现在，废园大厦。

（你陷入了自己制造的灾难中。你是待在那里，紧闭双眼，不敢移动，希望流血致死？还是跑出去，帮助你所爱的那个人，确定火不会蔓延，试着纠正它？这一次，睡美人的童话将会改变。王子不会吻她，让她醒来。没有一个睡了上百年的人喜欢被叫醒。还有一种方式。他吻了她，把他自己从带他到那儿的噩梦中叫醒。）

佩恩吻了莫娜。

第一幕:拒绝去死(Too Stubborn to Die)

此前，医院

（当我今晚早些时候在医院醒来的时候，我以为事情不可能更糟了。我错了。）

（从那里快进到温特森躺在太平间的尸体。）

（我是个杀人犯，一个杀害警察的人。生活中有些事情你无法选择。你会觉得如何。）

佩恩开始检查温特森的尸体。

（我已经在深渊的底部沉睡得太久了。）

他找到了一个伏特加酒店的火柴盒。

（太久了。）

一个雇佣兵守在太平间的外面，但佩恩手头没有武器。猛地撞开门，跑进旁边的红色大门，上楼到过道上，穿过左边的手术室，跑进左前方的恢复病房（门上方标着Recovery），进入里面的办公室，在那里躲藏着。两个歹徒会进来查找，接着医院的警卫人员也会冲进来，结果被歹徒射杀。冲出去拿到警卫人员掉下的枪，将歹徒消灭。离开办公室，一路杀到停车场，来到出口处的斜坡旁。

（在建筑工地我已经打算放弃了。那样将不会有答案，没有第二次机会，没有什么会被纠正。我必须自己解决这个案子。）

（莫娜仍然是答案。我的眼角瞥见她的身影，感觉她出现在我所到的每一个地方。我在试着追寻她的踪迹，重现她脑袋里的魔法子弹那诱惑的轨迹。我找不到她。我驾车离开城市，按照莫娜指引的方向，去找一个拥有答案的人。阿尔弗雷德在四大厦的建筑风格源自于欧洲中世纪时期核心集团一样。）

佩恩找到了坐在轮椅上的阿尔弗雷德，他在等着他。阿尔弗雷德：“人们交战唯一真正的理由，爱。”佩恩：“因为莫娜·萨克斯？”老人：“下一个问题。”佩恩：“好吧，核心集团为何要杀我？”阿尔弗雷德：“我快死了，癌。力量从我的指尖溜走。于是一场反叛发生了。反叛的派系把社团推向了内战，每一个反抗的人都被暗杀了。为了进行这场战争，我们被精简了。”佩恩：“维尼·格尼提？”阿尔弗雷德：“弗拉基米尔·列姆。”

就在办公室里的时候

（在他告诉我之前，我已经知道答案了。弗拉德在说谎，清洁公司的雇佣兵是他的人。）

老人：“弗拉德加入社团已经很多年了。格尼提将会死在核心集团的这个叛徒手上。他的下一个目标就是我——他以前的老师。”

第二幕:坠落的过程(On a Crash Course)

（通过讨论命运，弗拉德实际上是向我请求对他谋杀我的计划的视而不见。我被留在后面，在弗拉德行动时跟在后面做清洁工作。再也不会这样了。）

一路杀至车库。

（清洁公司的车辆，清洁工人的服装，军火，铁证如山，弗拉德正是这一切背后的主谋。）

弗拉德的手下牛仔麦克通过麦克风向佩恩挑衅，杀至弗拉德的办公室将他解决。

（弗拉德和莫娜都处于坠落的过程，如果我找到一个，奇怪的是，我就会找到另一个。）

佩恩看了看墙上的地图。

（弗拉德在追杀维尼，他给我留下了追踪他的地图。）

他又按下了桌上的电话答录机，有一条留言，是温特森打来的：“弗拉德，是我。你在哪？我需要你。我现在正去建筑工地。我会做的，我会为你把他们两个都解决了。”

第三幕:黑帮战争(A Mob-War)

佩恩开着清洁公司的车辆，想着温特森的那个电话，后面的部分是：“……我不知道。这是犯罪吗？和法律对着干会快乐吗？他们没有看到你和我的儿子在一起的样子，没有看到你和我在一起的样子。想念你。打电话给我。”

（面具上的镀金剥落，露出下面腐烂的部分。温特森的坦白并没有减轻我的内疚感。它让我感觉更糟。）

（我在维尼的地盘跟弗拉德有个会面的安排。）

佩恩驾车冲到了维尼控制的街区，直冲进了楼里。下车后，上楼，墙上有维尼派系的标记。

（不久以前“V”标志还遍布整个城市，现在它只出现在最糟的街区，怪物的墓穴。）

来到三楼，撞开残破的墙壁，穿过房间，穿过墙上的洞，走出前方的门。看到街上的旗帜，维尼的车场就在前面，看来得找条路到街上去。穿过右边的门，（楼上有止痛药）下楼，进入公寓内，穿过墙上的洞，沿着搭在铁架上的木板，来到对面的公寓。出去上三楼，（四楼卫生间有四瓶止痛药）进入公寓，进入旁边的房间，穿过墙上的洞，沿着木条移动，来到另一栋楼的公寓内。走出门碰上了维尼的三个手下，其中一个人一见到他就说：“你怎么搞的？怎么这么久？其它人呢？”原来他们把佩恩当成同伙了。跟着他们沿着街道前进，消灭遭遇的清洁工后，迎面走来一个维尼的手下，老远他就叫了起来：“怎么回事？你们怎么会跟他在一起？他是一个警察！马克斯·佩恩！明白了？你们把他带到这里干什么？他之前还想干掉老板！”那三个笨蛋才恍然大悟。将他们解决后，沿着街道前进，穿过右边绿色的门，来到了维尼的车场前，消灭这里的敌人。



佩恩翻过墙，进入屋内，一进去就听到维尼带着哭腔的叫喊：“噢，天！为什么我会碰到这种事？噢，它是那么完美。现在都毁了。”佩恩走进去，看到维尼穿着他在弗拉德车上见过的那身服饰。维尼看到他，叫道：“噢，不！不可能！不！佩恩！怎么是你！为什么我老是碰到这种事？佩恩，你得帮助我！这里有一个奇特的炸弹。如果我把这个头拿掉，它就会爆炸。再见维尼。你是一个奇特的警察，你得帮助我。”佩恩摸着额头：“怎么会搞成这样？”维尼：“那个俄国人陷害了我。”佩恩：“不光是你一个人。”维尼：“我可以帮你抓到他，我发誓。你帮我摆脱这个，我就帮你抓到他。”佩恩：“你为自己做了笔交易。”

第四幕:我最亲爱的朋友(Dearest of All My Friends)

（我不相信维尼的承诺，但我愿意做任何能打乱弗拉德计划的事情。）

消灭几波敌人后来到通往后院的出口处，却发现他的大头无法通过，只能改坐电梯。保护他搭电梯来到他的家里，消灭冲上来的敌人后，维尼炫耀了一番他的收藏，然后两人一起看了一集棒球小子的卡通，维尼想到了一个办法，让佩恩先下去消灭后院的敌人，之后他打开窗户直接跳了下来。他进入车库，站到了正在修理的汽车顶上，上去按按钮让车升起来。这时敌人驾车冲了进来，消灭他们后，继续保护维尼来到他的车旁，消灭追来的敌人。

在车上，佩恩说要去找莫娜，让她解除炸弹，维尼叫了起来：“你疯了吗？她跟那个俄国人一样坏！她是他们一伙的。”佩恩：“你误会了。”

两人来到了游乐场。

（我在游乐场疯狂地寻找莫娜。）

维尼：“我有不好的预感。”一个声音响起：“马克斯，我最亲爱的朋友。”弗拉德拿着遥控器出现了：“丢掉你的枪，否则炸弹就会爆炸。”佩恩盯着他。

（我的脑袋里也有一个炸弹在嘀嗒嘀嗒地响，再多的止痛药也无法解除它。）

第五幕:一场失败的游戏(A Losing Game)

（弗拉德和他的人在搞定维尼和我之后就离开了。我不知道莫娜怎么会到那里去的，我只能推测，很显然她在追踪弗拉德。）

莫娜看着弗拉德在车里按下了按钮，游乐场发生了爆炸。

（她一定是在弗拉德离开后才到的。否则她就已经死了，她就不会跟着我了。她穿过火焰来找我。）

莫娜不顾一切地穿过门口的火焰，进入了游乐场。

前进，下楼梯，从顶上的洞跳进房间里，前进到一个到处着着火的大房间。等待爆炸使墙上裂开一个洞，进去。前进，爆炸使一根粗大的横梁斜了下来，跳上去往高处走，跳到旁边房间的顶上。下去，落在火堆后面。进入巷子，进入墙上炸开的洞口，前进来到另一个大房间。右边一个巨大的圆桶滚了过来。往右移动，去路被火墙挡住了。射击上方的灭火装置让它洒水把火浇灭。前面的线路通着高压电流，无法通行。先进入左边的门，在巨大的房间内将那里的电源切断。出去继续前进，找到了已被炸成碎块的棒球小子服饰。



（轻轻按下按钮，弗拉德便终结了维尼那悲惨畸形的人生。）

莫娜叹道：“哼！可怜的家伙，可怜的坏蛋。”上楼来到[illegible]，佩恩倒在[illegible]。莫娜[illegible]他跑去。

（她在弗拉德丢下我的地方找到了我，倒在地板上的一滩鲜血中。）

莫娜呼唤着：“马克斯，快点，该醒来了。”她赶紧为佩恩做人工呼吸。

（死亡是不可避免的。我们对它的恐惧使我们不敢冒险，阻塞了我们的感情。你是一场失败的游戏，没有激情你就已经死了。）

（那都是看法的问题，联系到时间和地点，爱情和友谊，生和死。）

佩恩回忆起当时的情形。

（弗拉德把我带到了莫娜的房间。）

弗拉德洋洋得意地对佩恩说：“在伏特加和维尼那里都跟着你过了。[illegible]太神奇了。”这时他的手下来报告：“我们没办法把他带到这里来，那个头太大了，没法穿过门。”弗拉德：“让维尼待在游乐场吧，他属于那个地方。我马上就去找他。”[illegible]笑着问佩恩：“[illegible]是么？”佩恩：“什么？”弗拉德：“你对那个杀手有什么感觉，她是给杀害你家人的那个人工作[illegible]爱令人盲目。”

（一切都是受个人感情支配的。选择，答案，善与恶。）

弗拉德：“试图把瓦尔哈拉（Valhalla）计划的文件交给了地方法院检察官，[illegible]付出了代价。莫娜跟我一样，只不过站在对立的阵营，杀死跟我联盟的社团成员。”佩恩笑道：“[illegible]有趣。”弗拉德举枪对准他：“我讨厌这样做，但你知道你的情况，你永远都不会[illegible]。”

（爱因斯坦是对的。时间是相对于观察者的。当你望进枪膛里的时候，时间就会慢下来，你的整个人生都在眼前闪过，伤心和伤痛。）

第六幕:没有快乐的结局(There Are No Happy Endings)

（停留在那里，你会在一瞬间经历你的一生。）

弗拉德：“另外，一个绅士总会报复对他女人的侮辱。你杀了温特森。”说完[illegible]只来得及偏过头，倒在了地上。

（在梦里我是一个无形的鬼魂，在我身体的外面徘徊。）

佩恩进入了一栋贴上了警方封条的楼房，一个警察对他说：“[illegible]在里面等你。希望你还没有用过午餐，这一个很惨。”走进[illegible]上用血写着“她令我这么做”。吉姆看到他，说道：“[illegible]佩恩，只有你才能解决。”佩恩看着尸体：“[illegible]他找错了地方。他应该在自己的脑袋里寻找。”

突然佩恩置身于警局内，房间里摆着手术台，[illegible]受辨认。你得快点，佩恩，不然你会错过他。”说完他[illegible]



梦魇

声音，几次电击无效，最终宣告他死亡。佩恩来到审讯室，在认人窗间里的那个嫌疑犯是他自己。佩恩举起枪："纽约警察！放下枪！"就像照镜子一样，对方也说着同样的话，做着同样的动作。接着那个佩恩说："你要怎么办，伙伴？如果你足够努力地观察，会发现我们……"说完他开了几枪，逃掉了。从旁边的门追出去，看到墙上的血字，他把他的头发染红了。继续前进，看到一个"商店"在侧墙上的血字，写的是，堕落天使的肉体。那个佩恩向他开了几枪，叫道："我被陷害了！"说完又跑掉了。

继续前进，看到旁边放着电视机和沙发，电视机旁边放着一个棒球小子的玩具，墙上的血字是"就像梦比电视有趣得多"。电视里播放的很像一般智力问答的节目，但主持人和参与者分别是弗拉德和维尼。弗拉德称维尼为最好的朋友，让他回答两个关于他最爱看的棒球小子节目的问题，答对了就可以解除部分炸弹，答错了就引爆。维尼答错了第二个问题，弗拉德便按下了按钮，一声爆炸，电视机旁的玩具也被炸掉了头。最后屏幕上打出"我最亲爱的朋友"。

继续前进，来到一间房门。这里也有一台电视，后面墙上的红字写着V标志代表弗拉德。屏幕上出现了弗拉德："别怕，弗拉德来了。莫娜·萨克斯。"莫娜："弗拉基米尔·勒姆，当被死了。"弗拉德："那是预料之中的。没什么可难过的。还不算太迟，我亲爱的。加入我，一切都可以原谅。我们将是令人羡慕的一对，我是国王，而你将是我的王后。"莫娜冷冷地说道："你做梦吧。"枪声响了，弗拉德惨叫一声。莫娜冷笑道："看到了吗？你只不过是一个独臂的歹徒而已。"弗拉德叫道："抓住她！抓住这个婊子！"屏幕上打出了"一个独臂的歹徒"。

继续前进，来到一个弥漫着烟雾，有很多道门的地方。有几面破裂的镜子，走到镜子前会听到佩恩自己的声音。其中一道门是通道，沿着通道移动，天然洞边变成了走廊，墙上的血字是"莫娜·萨克斯"。他听到了莫娜的声音："马克斯，快点，你醒来了。"莫娜出现在他身后，佩恩转身举枪对准她。莫娜说："那于事无补。"佩恩扣动了扳机，但是没有子弹。莫娜拨开他的手："我脑袋里的子弹带我来找你。"

佩恩睁开了眼睛，看到了莫娜。

（她真漂亮。我讨厌她让我产生这样的感觉。）

莫娜扶着佩恩离开了火场。

（现在我和她在一起，我不愿听到她的答复。）

莫娜："你没事吧？"佩恩："弗拉德去沃登的庄园大厦了。"莫娜："别傻了，你现在这样哪儿都去不了。你会死的。"佩恩："我不在乎。"莫娜："这不是你的战斗，马克斯。你可以走开。"莫娜望着他的眼睛："我求你。"

（我不应该走开。那儿没有快乐的结局。）

佩恩看着莫娜："你跟我一起来。"

（太迟了。我无法相信她。在我对此完全了解之前就无法相信了。）



第七幕：爱会伤害（Love Hurts）

（弗拉德是对的。没得选择，什么都没有，只有一条直线。当你回过头来，看到分支，就像修建过的盆景或者分岔的闪电一样，当你问"为什么是我？"和"如果那样会怎么样？"的时候，幻想就会出现。如果你做了一些不一样的事情，那将不会是你，而是其它回头看、问着一套不同问题的人。）

两人爬上了庄园里连接两栋房子二层的天桥。院子里有一尊男女拥抱在一起的雕像，佩恩先下到院子里，躲在清洁公司的货车后面，莫娜在天桥上掩护。消灭院子里的敌人后，在墙外有个敌人打开门冲了出来，莫娜将他击毙，独自先冲了进去。从正门冲进去。敌人在楼上引爆了炸弹，天花板塌了下来，避开后冲进屋内，来到旁边的院子。莫娜在上面，她准备下来，但佩恩让她负责二楼，由他来清除一楼的敌人。几道闸门打开了，冲进屋内，来到摆满书架的房间，莫娜清除了楼上的敌人。佩恩决定和她分头行动，往大厦深处前进，搜索沃登或者弗拉德。这时几个敌人打开门冲进了房间。消灭他们后，前进，上楼，经过监控室，来到天桥上，消灭院子里的敌人后，一个敌人打开天桥另一头的门冲了出来，解决他之后冲进去。这里的地板刚才被敌人炸毁了。莫娜出现在对面，佩恩告诉她，沃登在大厦后部，他的战果之屋内。莫娜就先冲了过去。



[illegible]

前进，在大院里跟莫娜会合。门无法打开，莫娜上前触动了门边柱子上的蛇形装饰物，门打开了。

（莫娜了解这栋大厦。她是为沃登工作的。弗拉德说的是真的。）

两人进入屋内，莫娜突然用枪柄把佩恩打倒在地。

（这是爱。当你已经放弃，准备就这么躺在那里等死的时候，有人把你从灾难中拖出来。）

莫娜用枪指着佩恩："我叫你不要到这儿来。收拾这混乱的局面是我的工作，而你也是其中的一部分。丢掉你的枪。"佩恩照办了。莫娜扭头看到墙上有个摄像头。

（这是爱。）

莫娜转过头来，望着他。

（当一个人，不管付出多大代价，都要向你展示希望的存在，给你一种选择的时候，你完全可以放下你的枪。）

莫娜愣了一会儿，把枪口抬了起来，笑了："看到了？我做不到。"她把枪丢掉："你是个坏蛋，佩恩。"

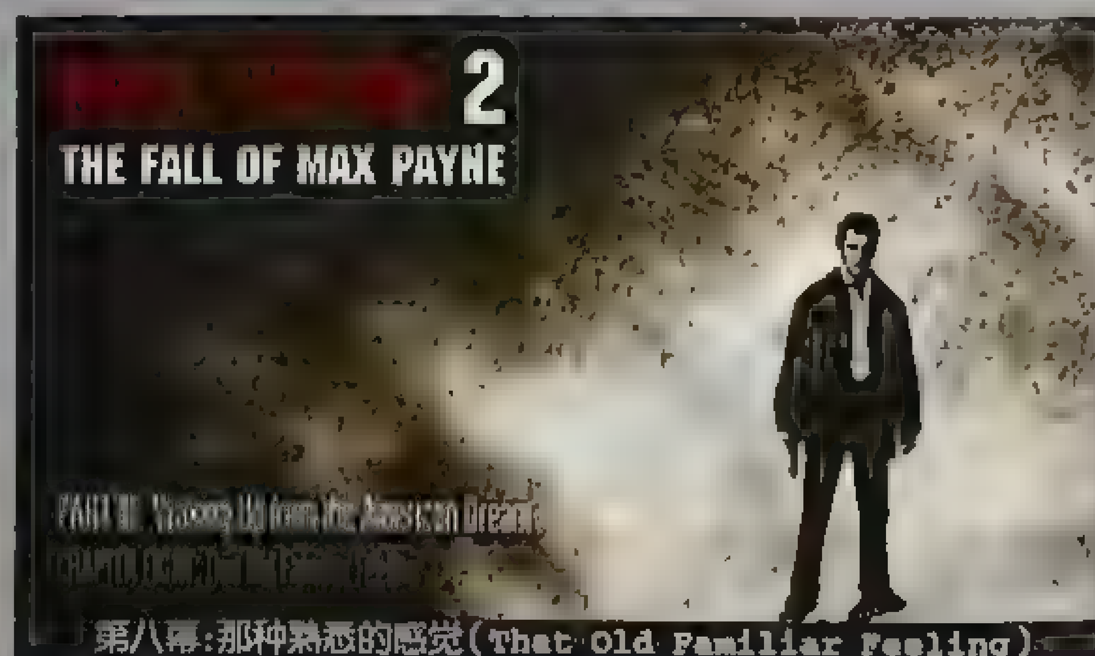
（这是爱。）

这时莫娜的背后出现了一个身影，佩恩想要叫喊，但已经来不及了。

（爱会伤害。）

枪声响了，莫娜倒在了佩恩的怀里。弗拉德得意洋洋地走了出来："我多么期望看到你们两个互相残杀啊。你不能得到所有东西。"佩恩望着怀中的莫娜。弗拉德："你拒绝去死，让我显得很没用。"这时沃登推着轮椅出现了："住手。"他来到佩恩的身边："我很抱歉。够了。"佩恩怒视着弗拉德。

（我脑袋里的炸弹爆炸了。存在我头脑中的子弹移动了一段致命的、微乎其微的距离。）



第八幕：那种熟悉的感觉（That Old Familiar Feeling）

沃登对弗拉德说："杀戮已经太多了。"弗拉德："我才刚开始呢。在地狱当统治者总好过在天堂当下人。"沃登："你太自鸣得意了。"他朝弗拉德扑了上去。弗拉德叫道："该死的傻瓜！"纠缠中枪声响了，沃登倒在了地上。佩恩站了起来。

（我感到那种熟悉的感觉泛起。我不喜欢它。我欢迎它。一切又变得清楚了。再也不会含糊不清，再也没有问题。）

佩恩冲上去抓住弗拉德，打掉了他的枪。缠斗中弗拉德引爆了旁边的炸弹，地上炸开一个洞，两人都掉了下去。弗拉德先爬了起来，踢了佩恩两脚："当你需要的时候，却连一把枪都没有。"然后踉踉跄跄地走开了。佩恩握住了被他压在身下的那把弗拉德的枪。

（还有最后一件事要做。我必须把弗拉德的枪还给他，一次一颗子弹。）

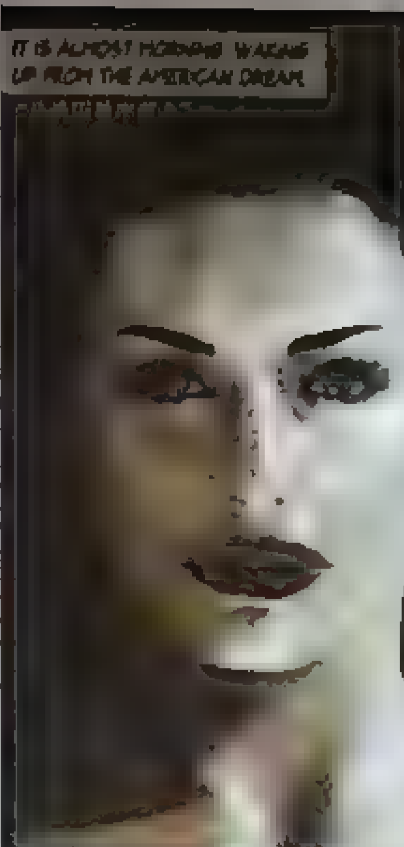
进入前面的房间，弗拉德的声音传来："我们仍然可以亲吻，和解，马克斯。正好那些女人都不会再碍事了，她们只会让事情变得更复杂。'就像在一场内战中处于对立双方的兄弟。'，记得么？当然，只是开玩笑。"在他说话时从上面掉下来那间金属的像车厢一样的战果之屋。弗拉德说完后就开始引爆炸药桶。赶紧冲进战果之屋，把门关上。等爆炸过后，冲出去，尽快往前冲。弗拉德会不断引爆炸药桶，炸断道路。冲到楼上，看到弗拉德站在防弹玻璃门后。他叫道："你有什么毛病，马克斯？你干吗不去死？你讨厌生活，你一直都很悲伤。不敢享受生活，哪怕是一小会儿。面对它，你可能已经死了。为你自己好，放弃吧！"他逃进了阿尔弗雷德的办公室里，防弹玻璃门打开了。追上去进入办公室。桌上的电话应答机上有三条留言。第一条就是佩恩在警局打来的。第二条是莫娜打来的："阿尔弗雷德，我跟你说过这是个坏主意，我理解你想赎罪的心情，但这对马克斯没有帮助，只会让事情变得更糟。我不知道我能不能做得来。我告诉过你我们曾经有段历史，我，我……该死，我为这家伙而疯狂，我不知道我能不能接受。"第三条是弗拉德打来的："我要来杀你了，老家伙，你知道吗？你很快将知道如何让我感到失望。那将使你送命。你应该在你生命中第一次说'谢谢'，说'弗拉德，我的儿子——我可以这么叫你吗？因为我确定爱你就像儿子一样——弗拉德，我的儿子，你是一个真正的天才，你碰触到的每一样东西都会变成金的。'哦，等一下，你就要死掉了。我已经为你干了够多的脏活了。你应该感到自豪，我已经学会了你教我的所有东西，现在我就来展示给你看。"



[illegible]

搭电梯来到楼上的卧室，进入里面的门，弗拉德炸断了楼梯，在上面开枪。朝他反击，他逃到了旁边，叫道："你应该感到高兴，马克斯，我帮了你一个忙，帮你完成了你的复仇。杀害你所爱的人的凶手已经死了。"按按钮让残疾人用的电梯移下来，弗拉德冲了出来，企图按下按钮让电梯上升。朝他开枪。弗拉德就躲到了铁栅后面，移动铁栅到了开关处，让电梯上升。再次按下按钮，并用火力压制他，不让他再破坏。等电梯下来后，上去按下按钮让它上升，弗拉德逃进了阁楼。

[illegible]，看到弗拉德爬上了中间处的梯子，爬上了悬挂在中间处的一个吊篮。他在上面非常得意，不断挑衅，并丢下一个燃烧瓶把通往阁楼的路切断了。他在上面说："你知道吗？当他的腿还能使的时候，那个老东西经常爬到这上面来，俯瞰他的王国，扮演上帝。"他不时地投下炸弹。躲避炸弹，射击吊着吊篮的钢索的轴令它脱落，射落三根轴之后，吊篮就掉了下来。弗拉德先是气急败坏地大骂，当发现佩恩还是够不着他之后，就又开始得意了。这下他丢炸弹丢得更频繁了，中间处高高的尖顶也是由四根钢索拉着它的底部。继续躲避炸弹，小心有些地板会被炸碎，趁间隙到角上快速瞄准尖顶底部四面连接处的轴，每个两枪，钢索会脱落。将四边的轴都打掉之后，尖顶就沉了下来。弗拉德……[illegible]……现在就可以打得到他了……[illegible]



弗拉德躺倒在天顶上，"我是……"[illegible]"马克斯，我最亲爱的朋友……我……[illegible]"他和尖顶一起落了下去，[illegible]了油画上伊甸园的门。

（过去是裂开的一个深渊。你唯一的机会就是转过身去面对它。但它就像永远拥有你死去爱人的肖像一样，等候在地狱里等待着。）

精疲力尽的佩恩艰难地从阁楼下来，[illegible]边。

（我们愿意受苦，为了我们关心的事物去死，为了爱，为了正确的选择。因为她，我解决了妻子、我的病、全部（我知道）我是谁（了）。）

他抱着莫娜："一切都会好的。"[illegible]说："哈！我竟然变成这么一个不中用的小女孩了。"

（她死了。她脑袋里的子弹到达了它那缓慢的行程的终点。）

警察进入了屋内。

（差不多就是黎明了。从美国梦中醒来。）

佩恩合上了莫娜的眼睛。

（现在，就像我所有的爱人一样，她永远都是我的了。她把我带到这儿来，带到这个清晰的时刻。在这儿时间变慢了。我选择回头看，看看我自己。因此，我得到了重生。）

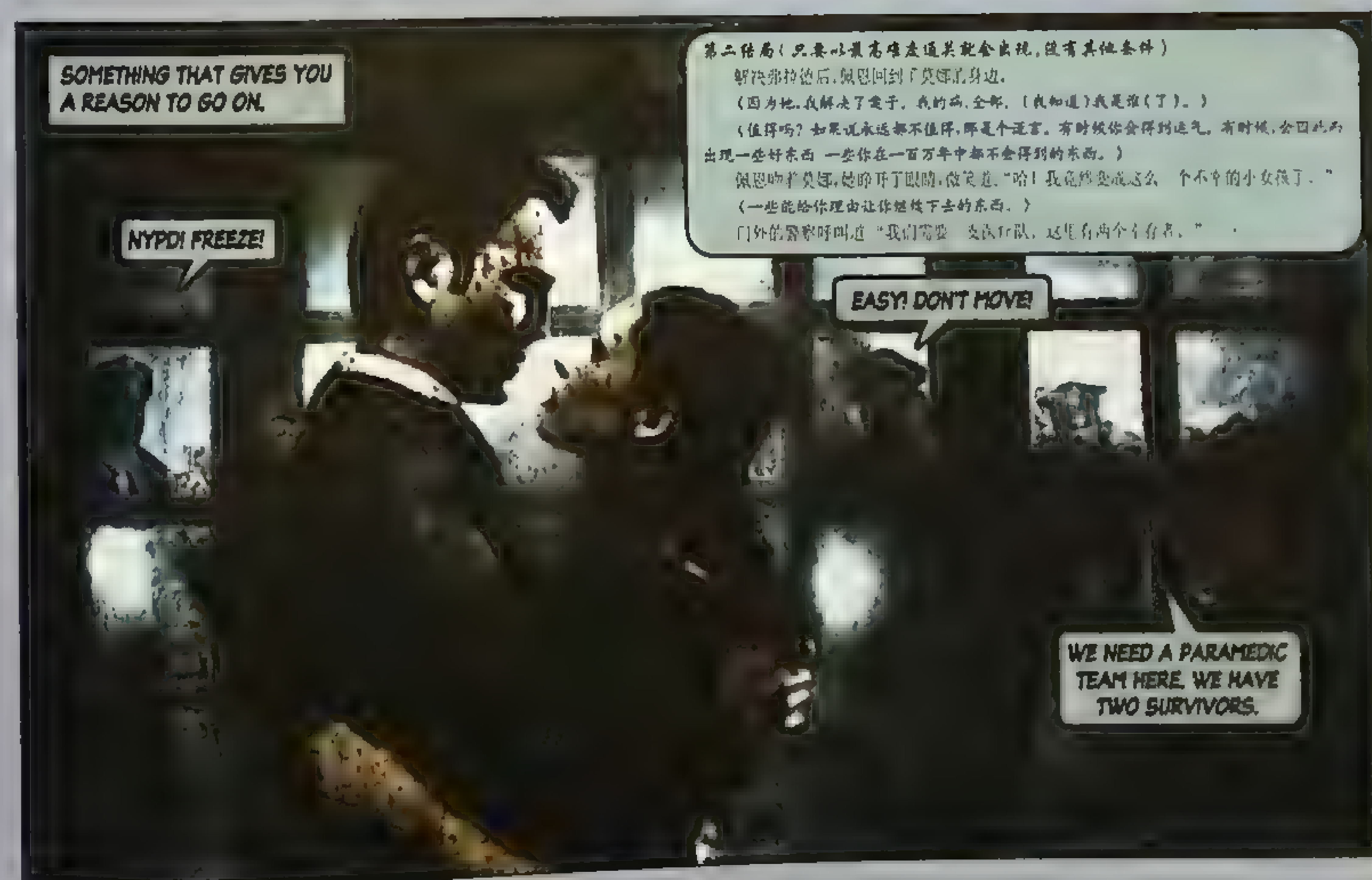
警察发现了佩恩，急忙呼唤医生。

（我做了一个关于我妻子的梦。她死了，但是没关系。）

佩恩穿越黑暗的旅程仍将继续。■



[illegible]



第二结局（只要以最高难度通关就会出现，没有其他条件）

解决弗拉德后，佩恩回到了莫娜的身边。

（因为她，我解决了妻子，我的病，全部，（我知道）我是谁（了）。）

（值得吗？如果说永远都不值得，那是个谎言。有时候你会得到运气，有时候，会因此而出现一些好东西，一些你在一百万年中都不会得到的东西。）

佩恩吻了莫娜，她睁开了眼睛，微笑道："哈！我竟然变成这么一个不中用的小女孩了。"

（一些能给你理由让你继续下去的东西。）

门外的警察呼叫道："我们需要一支医疗队，这里有两个幸存者。"



了车，几次电击无效，最终宣告他死亡。佩恩来到手术室，在认人房间里的那个镜子里见是他自己。佩恩举起枪："纽约警察！放下枪！"就像照镜子一样，对方也说着同样的话，做着同样的动作。接着那个佩恩说："你要怎么办，伙计？如果你足够努力地观察，会发现我们都对一些事情感到内疚。"说完他开了几枪，消失了。从旁边的门走出去，看到墙上的血字：她把她的头发染红了。继续前进，看到一个"背叛"在那墙上的血字，写的是：堕落天使的肉体。另一个佩恩向他开了几枪，叫道："我要结束了！"说完又消失了。

继续前进，看到旁边放有电视机和沙发，电视机旁边放着一个炸碎了的玩具，墙上的血字是：镜像变比电视有趣得多。电视里播放的录像是一般智力问答的节目，但主持人和参与者分别是弗拉德和维尼。弗拉德称维尼为最好的朋友，让他回答两个关于他最爱看的卡通小子节目的问题，答对了就可以解除部分炸弹，答错了就引爆。维尼答错了第一个问题，弗拉德便按下了按钮。一声爆炸，电视机旁的玩具也被炸掉了头。最后屏幕上打出：我最亲爱的朋友。

继续前进，来到一间房间。这里也有一台电视，后面墙上的红字写着V标志代表弗拉德。屏幕上出现了弗拉德："别怕，弗拉德来了。莫娜·萨克斯。"莫娜："弗拉基米尔·勒姆。盖特死了。"弗拉德："那是预料之中的。没什么可难过的。还不算太迟，我亲爱的。加入我，一切都可以原谅。我们将是令人羡慕的一对。我是国王，而你将是我的王后。"莫娜冷冷地说道："你做梦吧。"枪声响了，弗拉德惨叫一声。莫娜冷笑道："看到了吗？你只不过是一个独臂的歹徒而已。"弗拉德叫道："抓住她！抓住这个婊子！"屏幕上打出了"一个独臂的歹徒"。

继续前进，来到一个弥漫着烟雾，有很多道门的地方。有几面破裂的镜子，走到镜子前会听到佩恩自己的声音。其中一道门是通道。沿着通道移动，突然周边变成了走廊，墙上的血字是"莫娜·萨克斯"。他听到了莫娜的声音："马克斯，快点，该醒来了。"莫娜出现在他身后，佩恩转身举枪对准她。莫娜说："那于事无补。"佩恩扣动了扳机，但是没有子弹。莫娜拨开他的手："我脑袋里的子弹带我来找你。"

佩恩睁开了眼睛，看到了莫娜。

（她真漂亮。我讨厌她让我产生这样的感觉。）

莫娜扶着佩恩离开了火场。

（现在我和她在一起，我不想听到她的答案。）

莫娜："你没事吧？"佩恩："弗拉德去沃登的庄园大厦了。"莫娜："别傻了。你现在这样哪儿都去不了。你会死的。"佩恩："我不在乎。"莫娜："这不是你的战斗，马克斯。你可以走开。"莫娜望着他的眼睛："我求你。"

（我不应该走开。那儿没有快乐的结局。）

佩恩看着莫娜："你跟我一起来。"

（太迟了。我无法相信她。在我对此完全了解之前就无法相信了。）

2 THE FALL OF MAX PAYNE

PART III: Waking Up from the American Dream

第七幕：爱会伤害(Love Hurts)

（弗拉德是对的。没得选择。什么都没有，只有一条直线。当你回过头来，看到分支，就像修建过的盆景或者分岔的闪电一样。当你问"为什么是我？"和"如果那样会怎么样？"的时候，幻想就会出现。如果你做了一些不一样的事情，那将不会是你，而是其它回头看，问着一套不同问题的人。）

两人爬上了庄园里连接两栋房子二层的天桥。院子里有一尊男女拥抱在一起的雕像。佩恩先



下到院子里，躲在清洁公司的货车后面，莫娜在天桥上掩护。消灭院子里的敌人后，在墙头有个雇佣兵打开门冲了出来，莫娜将他击毙，独自先冲了进去。从正门冲进去。敌人在楼上引爆了炸弹，天花板塌了下来，避开后冲进屋内，来到旁边的院子。莫娜在上面，她准备下来，但佩恩让她负责二楼，让她清除二楼的敌人。几道闸门打开了，冲进屋内，来到摆满书架的房间，莫娜清除了楼上的敌人。佩恩决定和她分头行动，让人规避些前进，继续试图寻找弗拉德。这时几个敌人打开门冲进了房间。消灭他们后，前进，上楼，经过监控室，来到天桥上，消灭院子里的敌人后，一个敌人打开天桥另一头的门冲了出来，解决他之后冲进去。这里的地板刚才被敌人炸毁了。莫娜出现在对面。佩恩告诉她，沃登在大厦后部，他的战栗之屋内。莫娜就先冲了过去。

前进，在大院里跟莫娜会合。门无法打开。莫娜上前转动了门边柱子上的蛇形装饰物，门打开了。

（莫娜了解这座大厦。她是为沃登工作的。弗拉德说的是真的。）

两人进入屋内，莫娜突然用枪柄把佩恩打倒在地。

（这是爱。当你已经放弃，准备就这么躺在那里等死的时候，有人把你从灾难中拖出来。）

莫娜用枪指着佩恩："我叫你不要到这儿来。收拾这混乱的局面是我的工作，而你也是其中的一部分。丢掉你的枪。"佩恩照办了。莫娜扭头看到墙上有个摄像头。

（这是爱。）

莫娜转过头来，望着他。

（当一个人，不管付出多大代价，都要向你展示希望的存在，给你一种选择的时候，你完全可以放下你的枪。）

莫娜愣了一会儿，把枪口抬了起来，笑了："看到了？我做不到。"她把枪丢掉："你是个坏蛋，佩恩。"

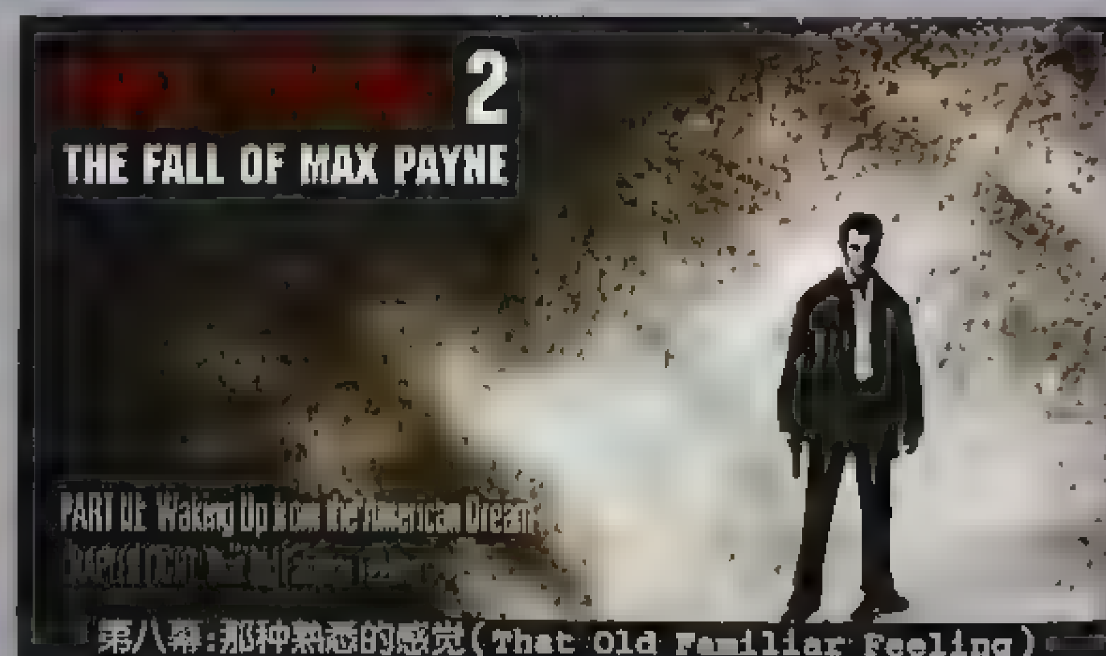
（这是爱。）

这时莫娜的背后出现了一个身影。佩恩想要叫喊，但已经来不及了。

（爱会伤害。）

枪声响了，莫娜倒在了佩恩的怀里。弗拉德得意洋洋地走了出来："我多么期望看到你们两个互相残杀啊。你不能得到所有东西。"佩恩望着怀中的莫娜。弗拉德："你拒绝去死，让我显得很没用。"这时沃登推着轮椅出现了："住手。"他来到佩恩的身边："我很抱歉。够了。"佩恩怒视着弗拉德。

（我脑袋里的炸弹爆炸了。存在我头脑中的子弹移动了一段致命的、微乎其微的距离。）



第八幕：那种熟悉的感觉(That Old Familiar Feeling)

沃登对弗拉德说："杀戮已经太多了。"弗拉德："我才刚开始呢。在地狱当统治者总好过在天堂当下人。"沃登："你太自鸣得意了。"他朝弗拉德扑了上去。弗拉德叫道："该死的傻瓜！"纠缠中枪声响了，沃登倒在了地上。佩恩站了起来。

（我感到那种熟悉的感觉还在。我不喜欢它。我欢迎它。一切又变得清楚了。再也不会含糊不清，再也没有问题。）

佩恩冲上去抓住弗拉德，打掉了他的枪。缠斗中弗拉德引爆了旁边的炸弹，地上炸开一个洞，两人都掉了下去。弗拉德先爬了起来，踢了佩恩两脚："当你需要的时候，却连一把枪都没有。"然后踉踉跄跄地走开了。佩恩握住了被他压在身下的那把弗拉德的枪。

（还有最后一件事要做。我必须把弗拉德的枪还给他。一次一颗子弹。）

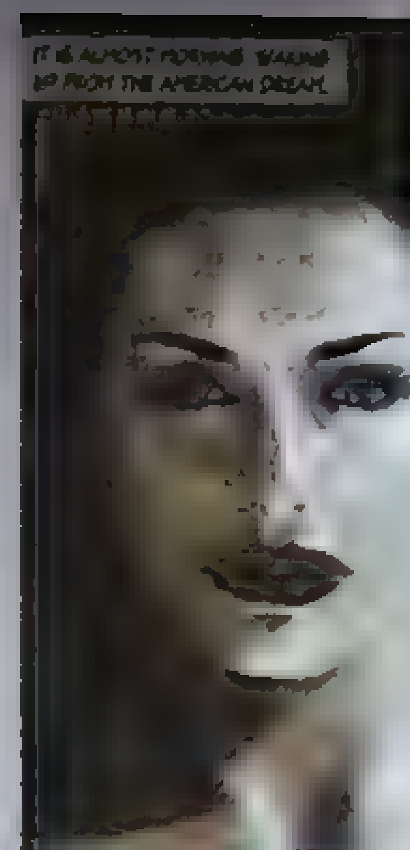
进入前面的房间，弗拉德的声音传来："我们仍然可以亲吻，和解，马克斯，正好那些女人都不会再碍事了。她们只会让事情变得更复杂。'就像在一场内战中处于对立双方的兄弟。'，记得么？当然，只是开玩笑。"在他说话时从上面掉下来那间金属的像车间一样的战栗之屋，弗拉德说完后



就开始引爆炸药桶，赶紧冲进旁边的屋子，把门关上。等爆炸过后，冲出去，尽快往前冲。弗拉德会不断引爆炸药桶，炸断道路。冲到楼上，看到弗拉德站在防弹玻璃门后。他叫道："你有什么毛病，马克斯？你干吗不肯死？你讨厌生活，你一直都很悲惨，不敢享受生活，哪怕是一小会儿。面对它，你可能已经死了。为你自己好，放弃吧！"他逃进了阿尔弗雷德的办公室里，防弹玻璃门打开了。追上去进入办公室。桌上的电话应答机上有三条留言。第一条就是佩恩在警局打来的，第二条是莫娜打来的："阿尔弗雷德，我跟你说过这是个坏主意。我理解你想赎罪的心情，但这对马克斯没有帮助，只会让事情变得更糟。我不知道我能不能救得来。我告诉过你我们曾经有段历史，我，我……该死，我为这家伙而疯狂。我不知道我能不能经受。"第三条是弗拉德打来的："我要来杀你了，老家伙。你知道吗？你很懂得如何让我感到厌烦。那将使你送命。你应该在你生命中第一次说'谢谢'，说'弗拉德，我的儿子——我可以这么叫你吗？因为我确定爱你就像儿子一样——弗拉德，我的儿子，你是一个真正的天才，你碰触到的每一样东西都会变成金的。'哦，等一下，你就要死掉了。我已经为你干了够多的脏活了。你应该感到自豪。我已经学会了你教我的所有东西。现在我就来展示你给看。"

搭电梯来到楼上的卧室，进入里面的门，弗拉德炸断了楼梯，在上面开枪。朝他反击，他迅速躲到了旁边，叫道："你应该感到高兴，马克斯。我帮了你一个忙，帮你完成了你的复仇。杀害你所爱的人的凶手已经死了。"按按钮让残疾人用的电梯移下来。弗拉德冲了出来，企图按下按钮让电梯上升。朝他开枪。弗拉德被躲到了铁柜后面，移动铁柜到了开关处，让电梯上升。再次按下按钮，并用火力压制他，不让他再破坏。等电梯下来后，上去按下按钮让它上升，弗拉德逃进了阁楼。

追到阁楼，看到弗拉德爬上了中间处的梯顶，爬上了悬挂在中间处的一个吊篮。他在上面非常得意，不断挑衅，并丢下一个燃烧瓶把通往阁楼的路切断了。他在上面说："你知道吗？当他的园还能使的时候，那个老东西经常爬到这上面来，俯视他的王国，扮演上帝。"他不时地投下炸弹。躲避炸弹，射击吊着吊篮的钢索的轴令它脱落，射落三根轴之后，吊篮就掉了下来。弗拉德先是气急败坏地大骂，当发现佩恩还是够不着他之后，就又开始得意了。这下他丢炸弹丢得更频繁了。中间处高高的尖顶也是由四根钢索拉着它的底部。继续躲避炸弹，小心有些地板会被炸碎。趁间隙到角上快速瞄准尖顶底部四面连接处的轴，每个两枪，轴就会脱落。将四边的轴都打掉之后，



尖顶就掉了下来。弗拉德及时跳到……现在你可以打得到他了……

弗拉德跌坐在尖顶上："我是……"……"马克斯，我最亲爱的朋友……我本……"他和尖顶一起落了下去。……了油画上伊……的

（过去是裂开的一个深渊。你唯一的机会就是转过身去面对它。但它就像亲吻你死去爱人的噩梦一样，等候在她的墓里等待着。）

精疲力尽的佩恩踉跄地从阁楼下来，……莫娜……边。

（我们愿意受苦，为了我们关心的事物去死，为了爱，为了正确的选择。因为她，我解决了案子。我的……全部，（我知道）我是谁（了）。）

他抱着莫娜："一切都会好的。"……说："哈！我竟然变成这么一个不幸的小女孩了。"

（她死了，她脑袋里的子弹到达了它那侵略性旅程的终点。）

警察进入了屋内。

（差不多就是黎明了。从美国梦中醒来。）

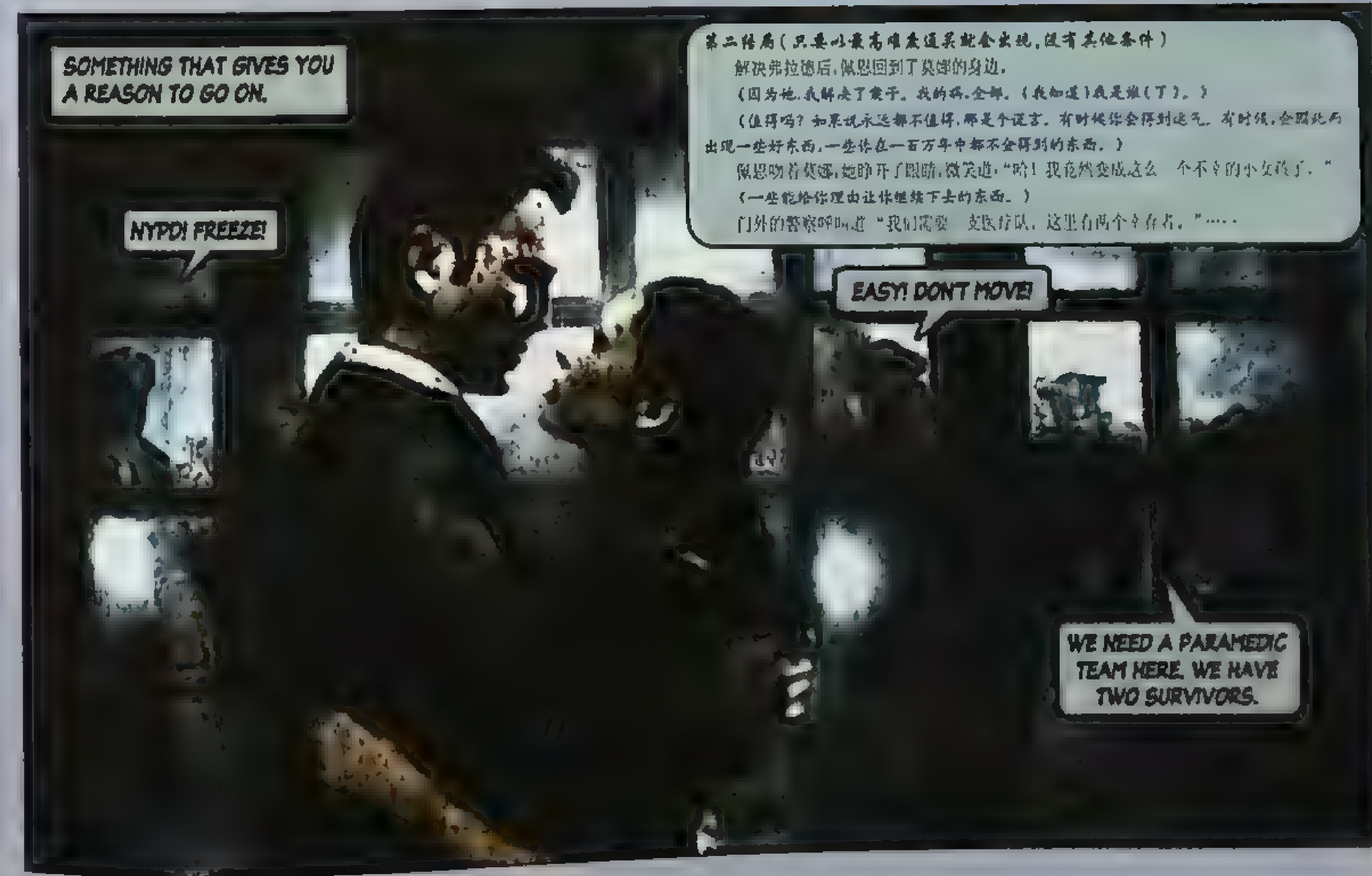
佩恩捲上了莫娜的眼睛。

（现在，就像我所有的爱人一样，她永远都是我的了。她把我带到这儿来，带到这个清晨的时刻，在这儿时间变慢了。我选择回头看，看看我自己。因此，我得到了重生。）

警察发现了佩恩，急忙叫医生。

（我做了一个关于我妻子的梦。她死了，但是没关系。）

佩恩穿越黑暗的旅程仍将继续。■



第二结局（只要以最高难度通关就会出现，没有其他条件）

解决弗拉德后，佩恩回到了莫娜的身边。

（因为她，我解决了案子。我的妈，全部。（我知道）我是谁（了）。）

（值得吗？如果说永远都不值得，那是个谎言。有时候你会得到运气。有时候，会因此而出现一些好东西，一些你在一百万年中都不会得到的东西。）

佩恩吻着莫娜，她睁开了眼睛，微笑道："哈！我竟然变成这么一个不幸的小女孩了。"

（一些能给你理由让你继续下去的东西。）

门外的警察呼叫道："我们需要一支医疗队。这里有两个幸存者。"……



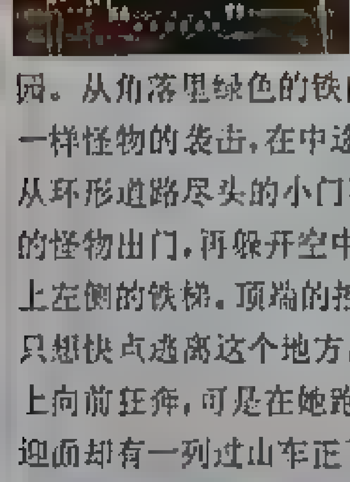
寂静岭3

倾听黑夜的声音



那看上去是个早已废弃的广场，空旷无人，路灯下映照出肮脏的商墙和锈蚀斑斑的栏杆，远处尽是迷蒙的黑暗。在飘散的雾气里走进来一位少女，她的胸灯点亮了身畔的事物，让她看到歪斜在一边的兔子套装。“这是什么地方呢？”她困惑的思索着。她不清楚自己怎样来到这个荒凉之地，也不知道什么时候自己手里已经多出一把刀。

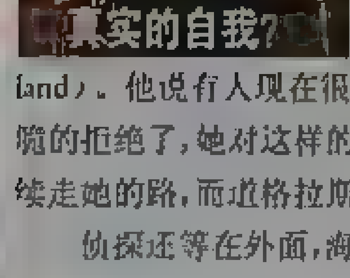
看到门口左边的指示牌，她意识到这里是座游乐园。从角落里绿色的铁门出去来到纪念品大街（Souvenir Avenue），会遇到狗一样怪物的袭击，在中途商店里躲一下，从环形道路尽头的小门离开。避过高大的怪物出门，再躲开空中的巨型飞蛾，跑上左侧的铁梯。顶端的控制室锁住了，她只想快点逃离这个地方，于是下到铁轨上向前狂奔，可是在她跑上铁桥的时候，迎面却有一列过山车正飞驰而来……


这是哪里？


真实的自我？

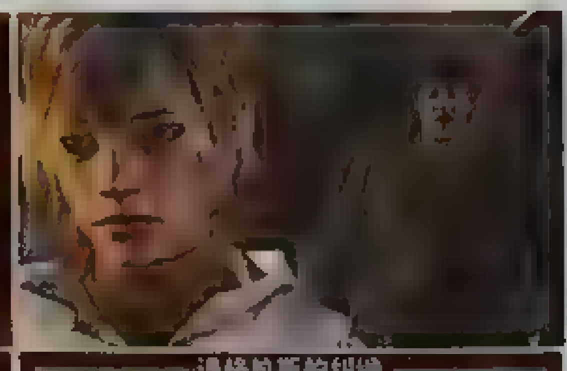
海瑟（Heather）从餐桌边醒来，原来那不过是场幻梦而已。日光透过百叶窗倾泻在她的脸上，温暖而平和，刚才不快的梦魇似乎已经烟消云散了。她小心的收好项链走出快餐馆，去附近的公用电话给父亲打电话。她告诉父亲，自己没有买到他要的东西，却慵懒的睡着了，不过马上就会回家。

挂断了电话，一个苍老的男子忽然叫住海瑟，他自称是一个侦探，名叫道格拉斯（Douglas Cartland）。他说有人现在很想见她，谈一件很重要的事，与她的身世有关。海瑟干脆的拒绝了，她对这样的托辞怀有天然的戒心，不想和这个陌生人纠缠。她继续走她的路，而道格拉斯则不甘心的尾随着，海瑟只好躲进女洗手间。



侦探还等在外面，海瑟调查窗口，发现可以从这里翻出去。右转沿着后街向前走，从一扇门进入购物中心。在走廊尽头的门离开进入一个小天井。海瑟走进那家半拉着卷帘门的服装店，地上有一把枪，她小心翼翼的拾起来，忽然听到了身旁的异响，转头看过去，一个可怕的怪物正在啃食尸体。看到有人进来，它便放下手边的美味缓缓走过来，海瑟惊恐中无奈的举起了枪。


从恶梦中醒来


道格拉斯的纠缠

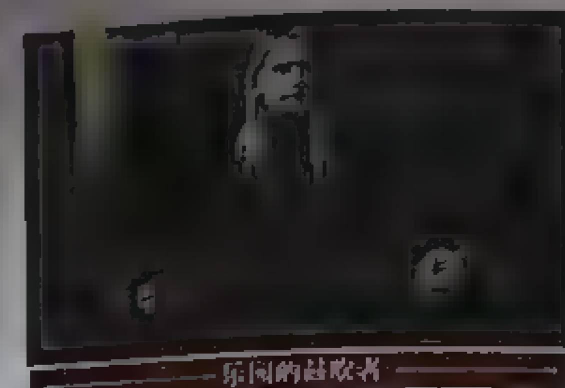
只有一个弹夹，她很快就弹尽粮绝，可是恐惧让她仍旧发疯一般的扣动着扳机，可就在她绝望的时候，怪物却哀号一声倒下死了。这是什么鬼东西？海瑟心有余悸的望着眼前的一切，不知这是真实还是另一场梦。

从后门离开，走廊拐角处的公告栏上可以得到中央广场的地图。从一侧的楼梯上二楼，这里出现了新的怪物，尽量躲开它们沿左边的通道走到尽头进入大厅，只有一间面包店（Helen's Bakery）可以打开，在桌上找到夹子（Tongs）。返回二楼楼梯口，走右边的通道，进入走廊尽头的仓库（Store Room），里面有一些弹药和回复剂，调查角落发现有把钥匙被卡在架子底下，用夹子取出来。

这把钥匙可以打开大厅里书店（My Bestsellers）的门。书店地上摊着五本莎士比亚选集（Shakespeare Anthology）。调查每一本的书脊，可以看到残缺不全的数字。按顺序将它们重新摆在旁边的书架上就能得到一组四个数字的密码。这样就可以打开房间一角的一扇密码门。


面对怪兽的恐惧


书店


乐园的鼓吹者

海瑟走进长长的过道，远远看到路口站着一个女人，浅发黑袍，有种莫名的威严和神秘。海瑟不禁的向她吐露心中的疑惑：

“出了什么事？人都去哪儿了？”

“他们来见证新的纪元，为了重建人们失去的乐园。”那个女人神乎其神的说着，仿佛又只是在自言自语。

“你在说什么？”海瑟更为疑惑。

“你不懂吗？我需要你的力量。我是克劳迪娅（Claudia Wolf），记住我和你真实的自我，还有你该做的事情，用你沾满血迹的手指引人们走向乐园……”

海瑟心中的疑团更加凝重，正当她要追问的时候，却突然感到一阵头痛，等她恢复过来，那个神秘女人早就无影无踪了。“她究竟要我回想起什么呢？”海瑟无助的自问。


深渊

海瑟茫无目的的往前走，直到她看到前面一部电梯，那会带她离开这个诡异的地方吗？她小心翼翼的走进去开动它，突然天上掉下了什么东西，发出刺耳的尖啸，海瑟拾起来这台收音机（Radio），原来就是它制造着她一路上听到的那些噪音。电梯门开了，海瑟双眼警觉的注视着电梯栅栏后面的暗处，而那边真的出现了一个怪物，咆哮着，海瑟尖叫着捂住了嘴，好在电梯关上了门开始下降，而海瑟的心却像电梯一样在向深渊坠落，“可我什么时候才能醒来呢？”

门打开了，依稀还是那个购物中心，但周围的一切都变得肮脏不堪。出门后向西北角前进，女洗手间可以找到漂白剂（Bleach）。隔壁房间也可以进去，关灯，在箱子缝里找到手电筒（Flashlight）。向东穿过破烂的卷帘门找到先前去过的那家服装店，在这里找到衣架（Hanger）。出来后走进地毯西面紧靠电梯的房间，高处悬挂着一架铁梯，用衣架把梯子拉下来，从这里爬上去。

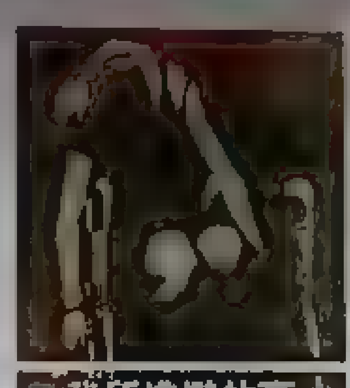
楼梯口有一台雪花纷飞的电视机，海瑟仔细辨认，似乎听到有人在喊“爸爸”。除此之外二楼只有很少的地方可以探索，找到南面那个双扇大门，进去发现是一家珠宝店。奇怪的是在一个首饰盒里会找到一颗核桃（Walnut）。到楼梯口沿电梯上到三楼，右边是一间餐厅，餐桌上正摆着一只烹好的全狗。想到路上总是受到类似狗的怪物袭击，看到美味也只有倒胃口的份。在狗肚子里找到被烹调的钥匙（Cooked Key），原路返回二楼，从珠宝店的后门进入走廊，凹间里的门可以打开，从那里来到中央大厅。南边的房间用刚才的钥匙开门。进入厨房，可以找到一条铁管（Steel Pipe）和一些回复剂。

从厨房另一道门离开，在后面的小房间找到清洁剂（Detergent）。这两瓶试剂都标志着“危险，禁止混合”的字样。出后门沿走廊来到尽头，左侧通道里有许多飞蛾挡路。调查一下周围，发现走廊上方有一台抽风机，先把它关掉，然后将之前得到的两瓶试剂混合在一起，就可以毒死它们了。把抽风机重新打开吹散毒气，让走廊畅通。进入东南角楼梯旁的房间，手术床上面有一个核桃钳，把核桃夹碎，发现里面居然是一粒月亮石（Moonstone）。

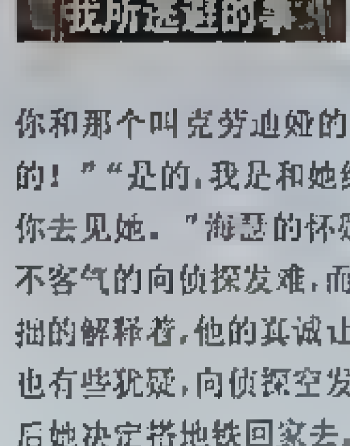
回到三楼，正对楼梯口的门上画有弯月图案，用月亮石打开。沿着大厅中间锈迹斑斑的梯子爬下去，海瑟发现自己来到了一间空旷而肮脏的房间里。她听到墙上的响动，便小心的过去调查。但是地面却开始震动，她回过头，看到一个臃肿的怪兽从地洞中爬了出来。不要站得离怪兽太近，等它露出头来用手枪攻击，打中几下后如果怪物开始震动地面，那就是它进攻的前兆了，要赶紧离开当前的位置躲避。当怪兽游进坑道时要注意它下一次出现的位置，避免被它伤及。

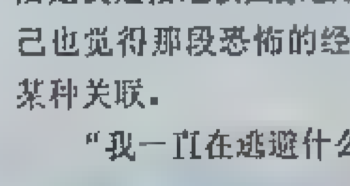

我何时才能醒来？


恶鬼一般的怪兽


我所逃避的事

怪兽在最后的嘶叫中倒下了。仿佛一瞬间世界又恢复了原貌，海瑟打量着周围，她正站在购物中心的大厅里，只是四周没有什么人。“我回来了？”海瑟似乎已经不敢相信她眼前的一切。从半开的卷帘门下爬过去，向前出门。忽然，她又听到那个熟悉的声音在召唤。回头望去，道格拉斯一脸无辜的站在那里，而海瑟已经忍不住火气，质问他，“是你们干的？！你和那个叫克劳迪娅的女人是一伙的！”“是的，我是和她约好了，要带你去见她。”海瑟的怀疑确定了，她不客气的向侦探发难，而道格拉斯笨拙的解释着，他的真诚让海瑟的判断也有些犹疑，向侦探空发了一通牢骚后她决定搭地铁回家去。只是连她自己也觉得那段恐怖的经历和她有着某种关联。


我怎么才能想起



“我一直在逃避什么，并将它遗忘了很久，到底怎样我才能回想起来？”


不明的终点

往右经过走廊进入地下一层的大厅（Concourse），真是奇怪，榛树街（Hazel Street）地铁站里一个人也没有。是海瑟逗留的太晚？还是又发生了什么奇怪的事故？穿过铁闸，在售票处的墙上找到地铁站的地图。沿楼梯下到二层，从东北角去一站台（to Platform 1）的铁门来到三层，这里好像又回到了那个梦境的世界。躲避双头狗之余，观察地图，有两个楼梯可以下到四层，其中一面下去后只能找到一些补给，另一面则可以在杂物堆里找到螺母钳（Nutcracker）。返回二层，东南角去二站台的铁门被铁链和螺丝拧住了，用螺母钳卸开。

从新开辟的通道走下去，会看到铁轨上废弃的车厢。在里面找到霰弹枪和子弹后，收音机里又会发出刺耳的噪声，绕过那个蹲在楼梯口的怪物，从 的楼梯往下走。

这里是地下四层的另一侧，有两个出口可以去最底层，从去三站台的那条路下去，跳到铁轨上，发现地图最右侧有一道小门。海瑟过去调查，可门根本打不开，而这时远方传来隐隐的汽笛声，转回头赶紧爬上站台，呼啸的列车 从海瑟身边掠过，而且不偏不倚在这里停下了。海瑟爬起来，惊魂未定，她看到对面的车厢打开了门。沿着站台向西侧走，穿过一道铁门，回到上层去，紧接着从另一侧的楼梯回到下面，到站台的尽头找到开门的车厢。


飞车掠过

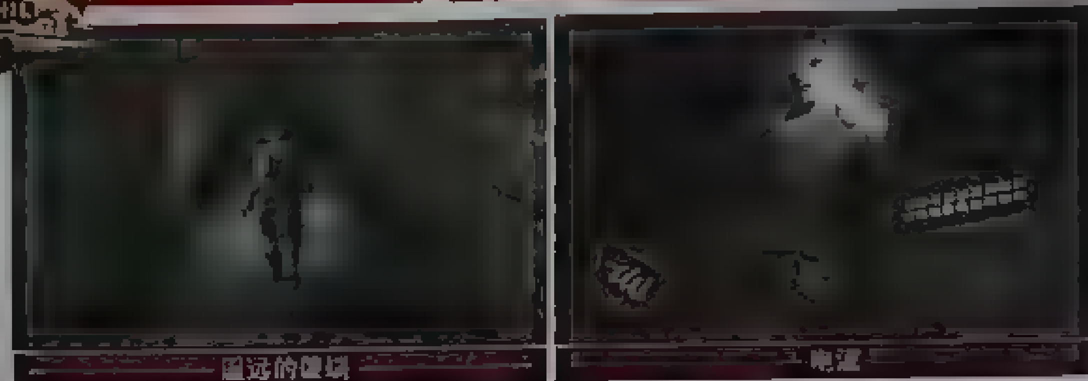

驶向未知的旅程

海瑟小心翼翼的走进去，车门突然间就在她身后关闭了，任她如何摇打车门也无济于事，列车缓缓的启动了，向前开去……海瑟从车尾向车头方向走去，列车上似乎现实与梦幻交织着，有的车厢里平静如常，也有的车厢里四处游荡着怪物，避开它们，直到在一节车厢里看到一个堵住去路的臃肿的怪物，用霰弹枪将它打倒，然后绕过它进入最后一节车厢。列车突然间嘎然而止，停靠在一个不明地点的车站。

从站台一角的门出去，走下长楼梯，在右边宽阔的走廊尽头出门。左侧有个门可以进去，避开小道里的那些怪物，从路口的那扇门进去，最后来到一个很大的房间。墙上贴着地图，旁边铁柜上放着一把狼牙棒（Maul），这是一个杀伤力很大的武器，但装备后行动会变缓，攻击时出招很慢。

从后门出去，西南角的两个死胡同里分别能找到弹药和一个 （Wine Bottle），然后就可以在丁字路口向东走，经过长走廊在左边进门，最后回到地图中部横贯东西的主干道上。从这里往东，可以看到地图上在右下方标





注着两个并列的房间。进入南面那一间，发现煤油炉的油箱里还有些残油，用空酒瓶盛一些，然后进入北面紧挨着的房间，把油倒进抽水机的箱，开动机器可以将一旁地下室里的脏水抽干。

顺梯子爬下，沿着走廊出去，最后会进入下水道。如果害怕怪物袭击，还是跳下去涉水前进好了。找到地图西面那个单独的房间，从椅子上取得电吹风（Dryer）。返回下水道，进入对门那个走道，南面的小屋可以进去。看上去这里是个监控室，地面上落着一张纸，写着"危险，请勿靠近"的警告语。从后门出去，将电吹风接在门口的插座上，然后扔进水里，就可以把潜伏水中的怪物电死。现在可以放心的走过铁桥，重新进入下水道，从地图南面的死胡同进入仓库，沿梯子回到地面。



另一个世界的侵蚀

这里像是一片工地。找到楼房的门，进去后从楼梯间一直往上走，三楼和四楼的楼板坏了，最后只有五楼能够进入。到大厅里把一个脏兮兮的床垫从大洞里扔下去，作为缓冲，海瑟就可以跳到四楼了。从破了洞的窗口出去，沿着脚手架向右走到尽头，从打开的窗户进入隔壁大楼。

从办公室来到走廊，大多数门都无法打开，从左侧的一扇门进入，经过中央大厅，进入一侧墙上贴着舞蹈工作室海报（Monica's Dance Studio）的门，在第一间办公室的茶几上找到地图，发现正身处于一座写字楼的三层。办公桌的抽屉锈住了，需要什么东西才能打开。

从中央大厅进入楼梯间，现在只有五楼可以访问。从电梯东侧的双扇大门进入美术陈列室（Gallery of Fine Arts），这里陈列着许多绘画和瓷器，但是很奇怪，正面墙上一幅很大的画却不见了。从陈列室进入东侧的小走廊，在北面尽头找到螺丝刀（Screwdriver），走廊南面的房间里有一把新武器——武士刀（Katana）。五楼其他的区域属于一个汽车配件公司（KMN Auto Parts），在西侧走廊一个大写字间里可以找到千斤顶（Jack）。



改变的世界

返回三楼的办公室，用螺丝刀将抽屉打开，得到一圈绳子（Rope）。注意到大厅里一架电梯的门开了条缝，用千斤顶将其撑大，然后沿着绳子从那里爬下去，就来到二楼。这一层只有装潢公司（ECHO Interiors & Floor Fashions）在西边的几间可以探索。当海瑟来到西北角那间屋子时，发现地中间摆着一只空的浴缸，她好奇的拧了拧水龙头，以为像往常一样不会出水，结果浴缸的底部渗出了涔涔的鲜血，海瑟吓得一个踉跄向后退去。整个房间开始在现实和噩梦之间闪动，地板和墙上涌起丝丝血痕。海瑟又开始头疼，随后绵软的倒在了地上。

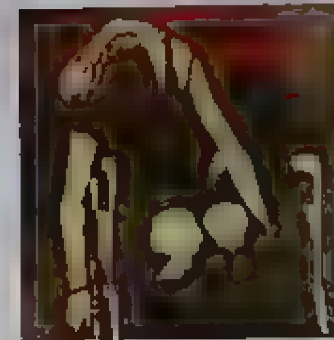
"这里正在被另一个世界侵蚀。那个由某个人妄想的恶梦形成的世界……"海瑟渐渐醒来，发现自己真的留在了这个肮脏可怖的地方。"这又是那个女人干的吗？"她想要歇斯底里的发作，但归根结底还是要面对现实。



我，我的母亲

整个楼层的结构大致还在，从装潢公司的原址出来，旁边应该是一个心理诊所（Green Ridge Mental Health Clinic）。诊所外间的桌子上有张照片，背面写着"找到了圣女。杀了她吗？"而那张照片正是海瑟的！她满腹狐疑的走进最里一间，发现有个男人正安逸的坐在桌子后面，仿佛在等待她的拜访。

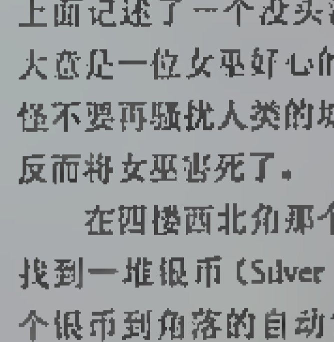
那人自称为文森特（Vincent），说是来帮她的。他目光灵动，显得狡猾，这叫海瑟无法信任，她认为他是跟克劳迪娅一伙的。而文森特听到这个很生气，然后说了些没有头绪的话，诸如"你让那个老太婆洗脑了"，或者"但她毕竟是你的母亲"，他说他还知道海瑟的过去。海瑟则根本不知道他在说什么，她关心的只是如何能离开这个地狱般的世界，于是她不想再纠缠了，向门口走去。"等等，我还没有说完！"文森特也没有开始的好兴致了。而海瑟一口咬定："我知道你是她一伙的。""为什么?!""因为你和她一样都是脑子有病！"这是海瑟在离开前最后的话。



女巫只是咏唱了一句咒语

一出来，门口的柜子上有很多补给，还能取得一瓶双氧水（Oxydol）。二楼的其他区域仍然不能探索，所幸电梯是好的，只是它能停靠的楼层也十分有限。首先去一楼，咖啡馆（Last Drop CAFE）的冰箱里有一块冷冻的猪肝（Pork Liver）。然后回五楼，在西南角那个房间可以找到火柴（Matchbook）。进入原来是陈列室的地方，原先的陈列品早就不翼而飞了，但原本空出来的位置上正好挂着那幅本来不知去向的画作，在它底下的标牌上写着："火可以净化一切。通过残存下来的东西，人们可以找到通向乐园的道路。"是个暗示吗？海瑟蹲下来，在桶中用冰水将双氧水稀释，用火柴点燃，很快这幅画就化为灰烬了，而它后面露出了一个铁门。

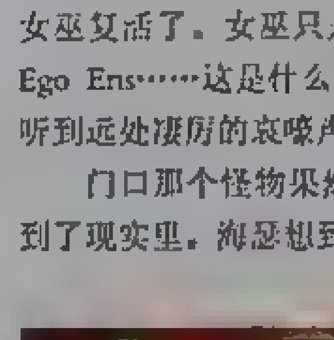
这是一条通向四楼的秘道。沿着楼梯下去，一旁的桌子上散落着几页纸，上面记述了一个没头没尾的故事，大意是一位女巫好心的劝说一个妖怪不要再骚扰人类的城堡，但妖怪反而将女巫害死了。



火可以净化一切

在四楼西北角那个房间里可以找到一堆银币（Silver Coin），塞一个银币到角落的自动售货机里，可以得到一听可乐，只是罐子里丁当作响，里面竟藏着一把人寿保险公司的钥匙（Life Insurance Key）。海瑟回到一楼，写字楼的大门口被一个怪物挡住了去路，不过用刚才的钥匙可以打开一楼大厅西侧那道门。保险公司里只有一个房间可以进去，里面到处涂满了鲜血。在这里可以读到刚才那个故事的结尾部分：神灵将人们的悲伤看在眼里，便让女巫复活了。女巫只是咏唱了一句咒语，怪物就永远的消失了……Tu Fui Ego Eris……这是什么意思？海瑟禁不住念了出来，就在咒语出口的那一刻，她听到远处凄厉的哀嚎声……

门口那个怪物果然不见了，从大门出来，街上已经黑了，但似乎一切又回到了现实里。海瑟想到该回家了。



那个女孩

推开雏菊别墅公寓（DaisyVilla Apartment）102室的门，海瑟似乎闻到了久违的温馨气息。她如释重负的伸了个懒腰，然后向沙发里的那个人问候："爸爸。"可是那里没有回答，只有电视的声音空响着。"爸爸？"海瑟似乎感觉到了什么，她小心的挪到沙发前面，只看到地板上流淌的血，那个她称之为"爸爸"的人显然已经死去多时了。

不，苦苦纠缠我的鬼魅！海瑟扑在沙发里，放肆的哭着。

随后她看到血迹延伸的方向，一路来到屋顶。不出所料，克劳迪娅正等在那里。她轻描淡写的告诉海瑟，她来的太晚了，杀死她的父亲就算是报了17年前的仇吧。海瑟愤怒的举起枪，那个女人却留下一个恐怖的怪物，自顾走了。

对付这个怪物最好是用霰弹枪，因为正面的攻击大多会被挡住，所以需要耐心的和怪物绕圈子，从它的背面和侧面攻击，当它倒地时可以离远一点补上几枪。接连击倒几次后，它终于躺在那里不动了，海瑟跑上去恨恨的往尸体上踢了一脚。

亡父之痛

归宿

海瑟回到屋里，道格拉斯正好赶到了，他成了海瑟的出气筒，任她发泄着心头的悲愤。当一切都平静下来时，海瑟想起了克劳迪娅临走时的话，她决定去寂静岭探个究竟。

海瑟去自己的房间拿到电击枪（Stun Gun）和电池就可以离开了。在门口，道格拉斯说刚有个叫文森特的人经过，让她去找一个叫雷纳德的男人，而且他还留下了一张寂静岭的地图。海瑟虽然信不过，但也只能无奈的先收下。接着侦探递给海瑟一个带血的笔记本，那是在父亲的手边找到的。

汽车冒雨向小镇奔去，车内仿佛是个温暖的避风港。海瑟蜷缩在座位里，道格拉斯以为她睡着了，其实她看过了父亲遗留的笔记一直在思索着什么。最后她自愿的打开话匣。原来哈利·梅森（Harry Mason）在24年前捡到了一个女婴，等孩子7岁时，他依照女孩的愿望和她一起来到了寂静岭，接着孩子就失踪了。其实女孩身上附着了圣女艾丽萨（Alessa）的一半灵魂，现在灵魂合二为一，终于要完成艾丽萨的母亲达丽娅（Dahlia）诞生神灵的愿望了，可是艾丽萨的抵抗和哈利的爱女心切让神灵刚刚诞生就夭折了。艾丽萨在死前交给哈利一个女婴，那个女孩就是海瑟。"现在克劳迪娅要做的是同一件事吧。"海瑟幽幽的说，"而我，就是她选中的祭品。"

疯人的话

那是我们熟悉的、白雾飘散的小镇。

在旅馆里安顿下来，道格拉斯似乎觉得他在经历一场恶梦，而海瑟仿佛是个过来人一样，反过来安慰起落魄的侦探。之后道格拉斯去找文森特提到的那个男人，而海瑟的目的地是医院。从旅馆出来，从内森大道（Nathan Ave）向南拐，来到溪港医院（Brookhaven Hospital）。

走进大门，对门的接待处（Reception Office）里有医院地图。一楼休息室（Doctor's Lounge）里放着两份病历卡，一张就是那个叫雷纳德（Leonard）的，另一张属于一个陌生人斯坦利·柯尔曼（Stanley Coleman）。他们都有轻度的精神问题。在楼梯旁的访客室（Visiting Room），桌上放着一个奇巧的人偶，旁边的本子上写着字，那竟然是那个叫柯尔曼的人留给海瑟的！海瑟宁愿相信那是些疯话，可是在C4病房还有同样的人偶和留言，一把钥匙牢牢粘在病房的墙上，看来是抠不下来的。

乘电梯去二楼。女更衣室（Women's Locker Room）的柜子里可以找到指甲油清洗剂（Nail Polish Remover）。走廊里柯尔曼的留言似乎暗示着什么，旁边的黑板上贴着一个数字谜。猜到谜底的话，就可以打开左侧的密码门。病区的检查室（Examining Room 3）里停着一具尸体，从墙角的病历上得知，他此前住在M4病房。一进M4的门，桌上的闹钟就响个不停。按照钟面的提示打开床上的密码箱，获得拍立得相机（Instant Camera）。

柯尔曼的笔记

回到一楼C4用清洗剂把墙上的钥匙（Stairwell Key）取下来，现在可以进入楼梯间。往下去地下室，一只轮椅斜躺在走廊里，四周都是血，在这里会拾到冲锋枪（Submachine Gun），也许是那个不幸的坐轮椅的人丢下的。只有一间仓库能进去，墙上用血涂抹着什么，一直延伸到柜子后面，侧身用相机在柜子后面拍照，照片上会显示四个数字的密码。

往上来到三楼。在特护病房（Special Treatment Room）里会读到柯尔曼的笔记。之后用地下室的密码打开连接两个走廊的门，病区的S7应该是柯尔曼的病房，那里果然有他另一段疯话。当海瑟走进S12时，床边的电话忽然响了。那头的人正是雷纳德，而他竟然是克劳迪娅的父亲。他自称被关起来了，需要海瑟过去救他，而入口在二层楼道的尽头。

于是海瑟回到二层（这时可以去顶层的门口读柯尔曼的最后留言，在检查室尸体的手臂上也显出了字：开始的时间是我的钥匙）。这时二楼西走廊尽头的门（M）已经打开了。从这里出去，眼前是个迷宫，不过只有一条路是通的，不必担心迷路。在路尽头的墙上印着一个红色的符号，调查后会看到一段奇怪的影像，虽然有些莫名奇妙，但眼前会出现一条新的通路，走到头出门，沿着梯子爬上高处，当海瑟走出门的时候，她看到的医院不仅是肮脏的，而且是血淋淋的。

我的生日

事实上海瑟正在三楼，虽然两旁的景物很难辨认，但是有二楼的地图对照还不至于迷路。从休息室（Day Room）穿出，乘电梯到二楼，在男更衣室（Men's Locker Room）海瑟又会接到一个奇怪的电话，那个一个劲说"生日快乐"的男人似乎是个疯子，但他又像是在指引雷纳德的归宿。在对门的女更衣室找到塑料袋（Plastic Bag），回到三楼在检查室里的桶里盛上一些血。然后从电梯下到B3，这里是个停尸房，有四具尸体停在那里，每一具都有编号。调查对面墙上火化炉的门，那里用罗马字标志着这四具尸体编号的先后顺序，按照提示打开旁边的密码锁，在炉膛里找到烧过的钥匙（Cremated Key）。

封印

这个钥匙可以打开一楼东侧休息室的大门，从这里绕到西走廊，在C4房间里会发现一个祭台。把血倒到手术床上，海瑟的身后显出了一个深坑。"海瑟？"一下去，她就听到了雷纳德的声音，可惜雷纳德并不感激海瑟救助，反而和那些所谓的"神灵"是一伙的，他还要保护他的封印，因为那是神赐予的命令……雷纳德变的怪物其实非常好对付，在他潜游时根本不会伤害海瑟，只要当他站起来时离远一点开枪就好了。

医院或许是另外一场梦。海瑟从C4苏醒，落日的余辉透过窗棂撒进来。雷纳德看来是死了，海瑟正要离开，忽然脚上踢到了什么，拾起来一看，却是一块刻着熟悉图案的辟邪符（Talisman），这就是雷纳德的封印么？

死比活着简单

海瑟疲惫的回到旅馆，她还不知道文森特和克劳迪娅刚刚在这里发生了争执，但是迎接她的文森特又恢复狡猾的面孔，他告诉海瑟克劳迪娅的居所，虽然海瑟并不相信这是道格拉斯的留言，但她也只好去那里看看了。

沿着内森大道向西北方向走，当海瑟来到游乐园的时候已经天黑了，她突然感到一阵腹痛，等她恢复过来时，周围已经变成了她熟悉的模样。"这是地狱吗？"这一区域和海瑟梦中所见基本上是一致的，只是在纪念品商店一角倒塌的饼干盒里能找到过山车的钥匙（Roller Coaster

文森特的暗示



Key)。这样抵达过山车轨道时能打开控制室的门，先把过山车停下。不过这都无济于事，当海瑟走到铁桥时迎面又会有过山车冲过来，好在海瑟及时从旁边跳了下去。

从售票亭顶上下来，海瑟走进一旁的幽灵馆。最初的二个屋子都是吓唬人的，不过等参观结束后要赶紧沿着走廊离开，不然会死在一片红光里。来到外面又开始出现怪物，避开它们找到唯一的门离开，最后会来到一个露天剧场。在看台上找到铁链（Chain），在舞台中央拾起红舞鞋（Red Shoe）。原路往回走，在有旋转火箭的院子把铁链两头分别拴在火箭转轮和门把手上，在控制室开启旋转火箭将门拽开。

道格拉斯正倚在栏杆边，他在和克劳迪娅的交锋里受伤了。海瑟很在乎他的非难，责备他，反而勾起了道格拉斯的伤心回忆。他的内心也经受着煎熬，他甚至想到打死海瑟会让恶梦都结束。“或许会的。”海瑟明知道枪口对着她，但还是坦然的走了。



痛苦才是生命的真相

出门，进入右边的占卜屋（Fortune House），找到道格拉斯的笔记本以及人偶的头（Doll Head）。在左边的山洞里按照地上照片的提示，将人偶的头放到白雪公主手中，舞鞋放到灰姑娘脚下，开启一侧的门。

穿过几道门来到外面，旁边货亭上摊着父亲的笔记。因为没人售票，海瑟直接走进旋转木马的转轮里，而转轮却自动转起来了。调查一下周围，发现只有一匹马原地不动，查看钉在它上面的纸片，似乎只要“杀死”其余的十二匹马就可以了。当海瑟做完这一切后，整个转轮开始从肮脏变得血腥，接着一个满身血丝的人走了出来，那似乎就是海瑟自己？



艾丽萨的记忆　那真实的痛苦

海瑟可以换攻击力远的武器和她缠斗，每次她倒下之后都会换更厉害的武器重新出现，当她最后消失以后，海瑟看到了她身旁留下的字迹，那，是艾丽萨的回忆。“艾丽萨，这样叫你也许并不合适，也许因为你就是我。”走进一旁的通道，墙上涂写着更多的留言，在通道的尽头的门上写着：这是通向乐园之路的起始之门。

克劳迪娅站在神坛上，她对海瑟的到来并不惊讶，惊讶的是海瑟心中的那个艾丽萨似乎被唤醒了，但那个艾丽萨仍不能被说服，海瑟明确的告诉她：“痛苦才是生命的真相。”接着海瑟又感到了腹痛。“那是神灵在成长。”克劳迪娅淡淡的说，然后她又消失了。



艾丽萨的记忆

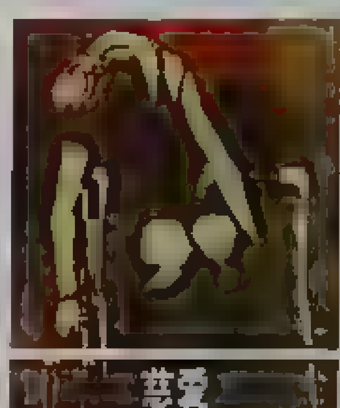
在神坛上得到塔罗牌夜之眼（Eye of Night）。从教堂的角门出去，右边有地图。在忏悔室，仿佛是克劳迪娅的声音在哭诉，海瑟并不想理她。走廊里有两道门，南面的被锁住了，从东边的门穿出，很快会进入地狱一般的走廊。走进最南边的一间，得到录音带（Cassette Tape）；从北边的门进入另一个走廊，海瑟听到一个女声的哭泣，看到带血的脚印消失在一幅画的后面，把画移开进入暗门，最后来到有升降机的大厅。



最东边的门进入是个图书馆，桌子上有塔罗牌月亮（Moon）。这时海瑟又和文森特不期而遇了。她终于明白文森特还是自私的利用了她，不过文森特会送她一本书《冥世的法则》（Otherworld Laws）。

乘升降机来到下层。进入最北边的门，两个房间一个是停尸间，里面有塔罗牌倒吊的人（Hanged Man）。另一间则和父亲的卧室一模一样，床上会看到父亲的陈年日记，哈里其实早就担心海瑟是艾丽萨的重生了。回到下层大厅，从惊东边的一个门进去，最后进入南面一条长走廊。循着哭泣女孩的声音，又推开墙上一扇暗门。这里是海瑟，或者说是艾丽萨幼时的病房，书本里夹着塔罗牌愚者（Fool），而这本书是解释海瑟项链里那颗药丸的。

地图上最西边的门可以进入艾丽萨的卧室。海瑟感觉到她正在艾丽萨的记忆片断里旅行，回忆被那些陈年旧物重新勾起。左边标本盒里有黄铜钥匙（Brass Key），用它可以打开忏悔室所在走廊的另一扇门。里面一个房间里有录音机，可以在这里听磁带。最南边的房间里有最后一张塔罗牌女祭司（High Priestess）。按照写生簿上的提示，把五张牌放进门上的空位。



慈爱

克劳迪娅和文森特正在摊牌，无法说服文森特的克劳迪娅杀心顿起，趁海瑟进来的机会向文森特的背心一刀刺去。垂死的文森特让海瑟用封印制服那个女巫，可是没想到克劳迪娅根本就不忌惮它。海瑟全身开始变异，随后又奇迹般的好转了，这让克劳迪娅十分吃惊。海瑟犹豫了一下，吃下了项链里的那颗药丸，然后她吐出了那个所谓的“神灵”，孤注一掷要让神灵诞生的克劳迪娅自己把那团东西吞了下去，也和她的神一起堕入了深渊。

变异后的克劳迪娅最好用手枪攻击。向她腹部的“神灵”打两枪之后她就会倒下来，这时打头，打完五发后，如果靠得比较近她会直接用手攻击海瑟，离远的话则会放火，此时要迅速改变位置，以免遭袭。

神的死亡

神灵

克劳迪娅终于倒在地上再也不会起来了，紧张之后是失落，接着失去父亲的苦楚慢慢涌上心头，海瑟瘫倒在那里痛苦。只是，生活还要继续，也许和道格拉斯开个不太合时宜的玩笑可以排遣一下吧。

道格拉斯安然无恙的游乐园里等着她。

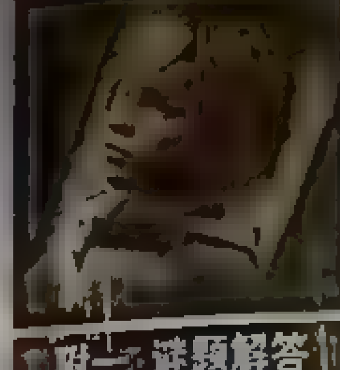
“你让我叫你的真名是吗？应该是……”道格拉斯不太确定。

“是雪莉（Cheryl）。”她淡淡的说。自然她想起了什么，“那是父亲给我起的名字。”









附一：谜题解答

1. 简单难度下有几个谜题被取消了。
①不必驱赶走廊的飞蛾，那里什么都没有；
②在写字楼不必用螺丝刀撬抽屉，抽屉已经是可以打开的；
③医院B3火化炉没有密码，可直接打开。

2. 书店的谜题。
①简单难度下，地上只有两本书，将它们放回原位就能看到随机的密码；
②中等难度下有五本书，将它们排到顺序，也能看到随机的密码；
③最高难度下需要一些有关莎士比亚著作的知识。在门口可以得到6个诗歌片段。它们分别对应的是：1-IV（哈姆雷特）、2-I（罗密欧与朱丽叶）、3-V（奥赛罗）、4-II（李尔王）、5-III（麦克白）。所以得到的顺序是4-1-5-2-3（IV-I-V-II-III），按第6段诗的提示，哈姆雷特×2、罗密欧×3、麦克白消失了。最终密码为8352。

3 医院二楼走廊的谜题。
①简单难度下，按黑板的提示用排除法确定4为起点，密码为4639；
②中等难度下按照提示中严格的限定只能是8634；
③最高难度下要根据诗的意思将数字键盘幻化成一张人脸，将数字的位置对应到五官上去，最后推出两个可能的结果，正确的一个是4896。

4. 火化炉谜题。
①中等难度下调查炉门上的绘画，会看到4个罗马字。在写着“I”的那个位置，找到火葬场里相对应的那个床位的号码，即是密码的第一个数字，依次类推，为随机密码；
②最高难度下，要读懂炉门上所写的诗歌，前四段分别对应了四种鸟。再查看每个床头上的诗，看那个床号的鸟和炉门上的描述相对应，对号入座即可。密码为9271。

5. 塔罗牌谜题。
①简单难度下，写生簿上已经标出来了；
②中等难度下按照诗的提示，按从上到下从左到右顺序为 夜之眼 / 空 / 月亮 / 女祭司 / 空 / 愚者 / 空 / 倒吊的人 / 空；
③最高难度下写生簿上只有一些字母，去除无用的字母，只留下罗马字，就变成一个填着数字的九宫格。看那个塔罗牌里包含着上述的罗马字（根据英文版），最后结果为：女祭司 / 夜之眼 / 空 / 空 / 愚者 / 月亮 / 倒吊的人 / 空 / 空。

附二：秘密武器

1. 金管和银管（Gold & silver pipe）

在要把电吹风扔进水中电死怪物的地方，调查水边后把铁管扔进水中，会出来一位仙女，回答她三个很简单的问题即可得到。不实用，只是有点好玩而已。注意不要在此时装备铁管，而且此情节在通关一次后才可触发。

2. 消音器（Silencer）

在海瑟要将一个床垫扔下大坑的房间，调查周围的墙面，有个地方很古怪，用一件冷兵器打碎墙壁。

3. 火焰喷射器（Flamethrower）

游戏中用枪械杀死的敌人比用冷兵器多。通关一次后在购物中心一层的面包店得到，子弹无限。

4. 激光刀（Beam Saber）

游戏中用冷兵器杀死的敌人比用枪械多。通关一次后在购物中心二楼走廊的西侧尽头得到。

5. 无限子弹冲锋枪（Unlimited SMG）

用冷兵器给最终BOSS最后一击，第二次开始游戏后，从女洗手间出来，在左侧小巷的尽头。

变身

“心灵公主”的神光

6. 神光（Heather Beam）

多次通关后累计杀敌333个以上。在新游戏开始时，卸载其他武器，按B+空格键发射，有两种形态，另一种要按B+空格键+上。在装备变身衣（Transform）后，Beam转变成Sexy Beam，发射状态还会有变化。

附三：通关、隐藏服装

1. 使用最高难度的动作级别与最高难度谜题通关一次可获得新的动作级别Extreme 1，从此往后共有10个Extreme级别，直到Extreme X。

2. 按照通关次数和游戏统计结果的不同，在一次游戏结束后将会被告知新开放的隐藏服装的密码。如第一次通关后肯定会获得密码HappyBirthDay，这样在新游戏开始前在Extra Costume中输入密码，就得到服装Heather Shirt。在游戏PS2版本中至少有26套不同的服装，其中包括Gamespy等著名网站的服装，玩家们可以在PC版中自行探索，看是否有更多的隐藏服装。其中God of Thunder那一套要在Extreme X通关后才能获得。

附三：通关、隐藏服装

1. 游戏的背后有一套积分系统，杀死怪物可以奖分，而游戏中的一些作为也可以奖分或扣分。
2. 按照前述攻略流程，将获得正常结局。
3. 用最高难度进行游戏，杀死所有的怪物，在游乐园碰到道格拉斯之后不再返回探望（否则-500分），在忏悔室宽恕克劳迪娅（+1000），这样游戏结束后积分将超过4000点。即可取得所谓着魔的结局（Possessed Ending）。当最后海瑟回到游乐园时，道格拉斯躺在椅子上死了，而海瑟忽然察觉到自己的匕首上滴着血。
4. 不能使用其他任何武器，只用Beam或者Sexy Beam杀死30个以上的怪物（也不能用脚踹）即可取得UFO结局。这样故事在海瑟从写字楼回到家就结束了。当海瑟进门时发现父亲竟然在和一个外星人喝茶。这时还能看到父亲跟二代里面的詹姆斯“较量拳脚”的画面，接着正如父亲许诺的那样，一群飞碟来到寂静岭上空，一顿狂轰滥炸把那里给铲平了。结尾是一首很搞笑的《寂静岭之歌》，交代了每个人的结局。道格拉斯卖鱼去了，而海瑟则离了两次婚……■

UFO结局



家园 II
Homeworld 2

直接选关

以纯文本编辑程序（如写字板 notepad.exe） 打开游戏安装目录 \bin\profiles\profile1 中的 playercfg.lua 文件,找到 maxmission = # 的位置,将其中 # 号所代表的数字替换为 15,保存此文件,此后进入游戏即可开启所有关卡。在选择进入这些解开的关卡之前，你还需要将游戏安装目录 \bin\profiles\profile1\campaign\ascension 中最近的一个 persist#.lua（其中 # 号代表你已经打到的关卡代号，如当前在第三关，则为 persist3.lua）,将其中的 # 号所代表的数字,改为你想要进入的关卡号（如想进入第 15 关，则将 persist3.lua 拷贝为 persist15.lua），这么做的目的是在进入直选新关卡时避免因为改出来的当前关卡记录文件中没有舰队资料而出错。

修改资源点数

以纯文本编辑程序（如写字板 notepad.exe） 打开游戏安装目录 \bin\profiles\profile1\campaign\ascension 中的 persist#.lua 文件，搜索文件最后 RUs = 的字串,修改其数值为你所需要的资源点数。保存此文件,此后进入游戏即可使用指定的资源点数。

修改初始舰船数

以纯文本编辑程序（如写字板 notepad.exe） 打开游戏安装目录 \bin\profiles\profile1\campaign\ascension 中的 persist#.lua 文件，搜索其中内容,找到类似下列内容的段落：

```
{
tactic = 1,
type = ''Hgn_AssaultFrigate'',
subsystems = {
},
buildjobs = {
},
size = 1,
shiphold = {
},
name = '''',
teamColourHandle = 0,
hotkey = 67108872,
},
```

这一段数行的内容，就定义了一艘初始舰船，你只需将其全部复制并添加在文件中一次,就可增加一艘初始的舰船。

〖测试:有效 BIGFOOT 提供 B〗

无人永生 II 杀手杰克
Contract J.A.C.K.

游戏中按【T】键进入交谈模式,输入下列代码并回车获得相应功能：

god	刀枪不入模式
guns	获得所有武器
ammo	弹药全满
health	生命全满
armor	护甲全满
poltergeist	隐身开关
pos	位置指示开关
baddaboom	大爆炸
maphole	当前任务立即完成

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗

黑月历代志:战争之风
Black Moon Chronicles: Winds of War

以纯文本编辑程序（如写字板 notepad.exe）打开游戏存档目录中的 sebinfo.txt 文件（如 C:\Program Files\Cryo\Black Moon\Sauvegarde\sauvegarde1\sebinfo.txt),其中第 11 行设定了主角拥有的金钱数,将其修改为你所需要的数目并保存这个文件，进入游戏后即可。

〖测试:有效 PAGAN 提供 C〗

隐藏与危险 II
Hidden & Dangerous 2

游戏中按【~】键进入控制台,输入下列代码并回车获得相应功能：

happyammo #	无尽弹药模式（#=1 开 0 关）
heal 1	主角生命全满
heal 4	全队生命全满
kill	自杀
anorexy	功效未明
hydroshock	功效未明

giveitem X 获得代码物品,物品代码如下：

aqualung	arisaka
arisakaopt	backpackgb1
backpackgb2	backpackgb3
backpackger	backpackrus
bar	bazooka
binoculars	brengun
camera	carbine
clummybomb	colt
degtyarev	delisle
dynamite	enfield
explosivesbag	garand
grenade36	grenade69
grenadeger	grenadejap
k98	k98opt
knifeger	knifesas
lee	leeopt
magneticmine	medikit
medikitbig	mine
mosin	mp40
mp44	panzerfaust
parabellum	pps
shotgun	spagin
springfield	springfieldopt
stengun	stengunsil
taisho	tankmine
thompson	tokarev
wirecutter	zb26

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗

猎鹿大师
Buckmasters Deer Hunting

游戏中按【F2】进入控制台,输入下列代码并回车获得相应功能：

bdhbeacon 鹿被你吸引
bdhnofear 鹿不会恐惧
bdhskyhook 猎手飞行模式
bdhsightin 更好的望远镜视野
bdhfind 显示鹿的行踪

〖测试:N/A PAGAN 提供 A〗

帝国:现代曙光
Empires: Dawn of the Modern World

游戏中按回车键出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能：

noob	地图全开、建造立即完成且获得 1000 所有资源
red bones	所有资源全满
pit stop	所有飞机油料全满
homeland security	地图全开
weak like ukraine	当前关卡立即落败
shock and awe	当前关卡立即获胜
kung fu	建造立即完成
republicans	获得 1000 黄金
call boggy	获得 1000 食物
get stoned	获得 1000 石头
beaver	获得 1000 木材
daddy's credit card	获得 100000 所有资源
qa salary	清空黄金
no soup for you	清空食物
cold shower	清空木材
busted	清空石头
communism	清空所有资源
blue folder	从地图上清空所有资源

〖测试:有效 BIGFOOT 提供 A〗

启示录
Apocalyptica

在游戏中按【~】键进入控制台,输入下列字串并回车获得相应功能：

exodus 15:3	开启秘技模式
god #	刀枪不入模式开关（#=1 开 0 关）
fly #	飞行模式开关（#=1 开 0 关）
nextlevel	直接进入下一关卡
changecharacter	更改当前游戏主角
botcombat	切换机器人战斗状态
botmove	切换机器人移动状态
botforcefight	切换机器人强制战斗状态
listplayers	列出所有激活关卡的玩家
addbot	按照脚本添加一个新的机器人
editbot	编辑指定 ID 的机器人特性
removebot	移除指定的机器人
makebotdead	杀死指定的机器人
playmovie	播放指定影片
botorders	查阅当前机器人的指令
getres	获得当前分辨率信息
setres	设置当前分辨率
list	列出更多秘技指令

〖测试:有效 PAGAN 提供 A〗

文化 II
Cultures 2

在游戏中进入游戏选单画面,按【F2】并输入下列代码获得相应功能，若正确启用则会有声音提示：

FUNEXPLORE 地图全开
FUNCOLORS
切换显示颜色为灰、棕、浅灰或正常
FUNLARRY
快速播放所有游戏音乐,再次使用恢复正常
FUNOUTTAKE
从游戏 CD 上播放 outtake.mp3 这个音乐
FUNMAPVERYBIG 功效未明
FUNMAPSMALL 功效未明
FUNMOREFUN 功效未明

在战役选择画面中按【F2】并输入下列代码开启相应关卡，正确开启后关卡会出现在地图上：

OHODIN	开启 Normandy 任务
ZANZARAH	开启 England 任务
AMY	开启 Italy 任务
HADSCHI	开启 Miklagard 任务
HABSPASS	开启 The Warager Guard 任务
SVENKOMMT	开启 The Battle for Byzantium 任务
GOTHICRULES	开启 Alexandria 任务
REGENGOTT	开启 Baghdad 任务
SCHATTENFEE	开启 Wigrid Wall 任务

在游戏中按【F2】并输入 funspeedup 可进入加速模式，正确启用会又声音提示,按【P】暂停游戏并可恢复正常速度模式。

〖测试:有效 BIGFOOT 提供 A〗

猎鹿人 2004
Deer Hunter 2004

游戏中按【~】键进入控制台,输入下列代码并回车获得相应功能(注意大小写)：

/SuperGPS
在 GPS 上显示所有动物(包括鹿、鸟及猛兽)
/Help 列出控制台指令

〖测试:N/A PAGAN 提供 B〗

太阳帝国
Victoria: An Empire Under the Sun

游戏中按【F12】键出现输入提示,输入下列代码并回车获得相应功能：

TRANSPORTS	获得运力
PRESTIGE	获得名望
MONEY	获得金钱
LEADERSHIP	获得领导力
MANPOWER	获得人力
DIFRULES	扮演上帝
NOWAR	保持无战争状态
NOREVOLTS	击败所有对手
NOLIMIT	无部队限制
NOFOG	无战场雾影
HANDSOFF	全自动运行
FULLCONTROL	直接控制
SHOWID	获得区域的代码
EVENT 100	地面单位的道德提升
EVENT 101	地面单位的组织程度提升
EVENT 102	部队获得 +1 防御及 +2 最大防御工事

要想获得 100 单位的任何资源,只需以上述方式输入这些资源名称即可：

cotton dye tobacco tea
coffee opium wool silk
cattle fish fruit grain
coal sulphur iron
precious_metal timber
tropical_wood rubber oil
steel cement glass fuel
ammunition small_arms
artillery barrels
fertilizer explosives
clipper_convoy steamer_convoy
machine_parts automobiles
aeroplanes electric_gear
telephones wine liquor
canned_food fabric
regular_clothes luxury_clothes
lumber paper furniture
luxury_furniture

〖测试:有效 BIGFOOT 提供 A〗



〖测试:有效〗经编辑部实际测试通过
〖测试:NA〗未经编辑部测试



优点：再现了战争的残酷性，给玩家以身临其境之感

缺点：关卡设计较保守，过于程序化，联网部分与同类型的出色游戏比较稍显逊色

使命召唤

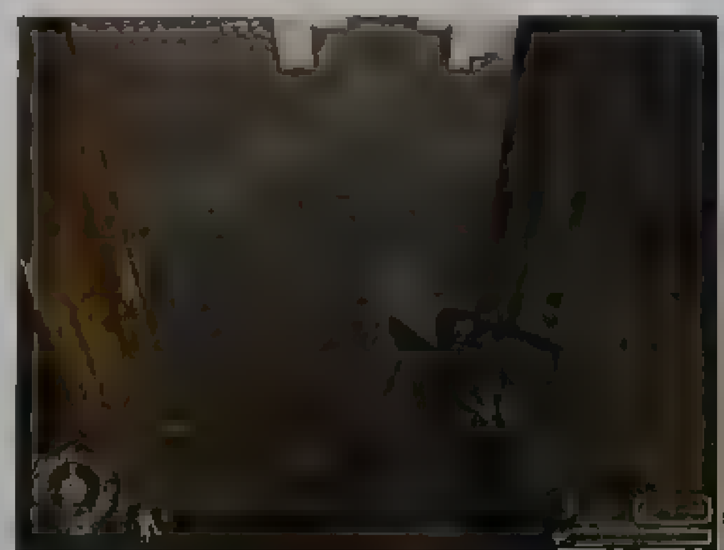
Call Of Duty

二战枪林弹雨的终结

文／苹果熟了 麦克风

喜欢二战游戏的朋友肯定还记得去年大出风头的《荣誉勋章 联合袭击》（Medal of Honor Allied Assault，后文简称《联合袭击》）吧，一段时间以来，《荣誉勋章》趁势在几乎所有游戏机种上推出了多款资料片，就在前几天，PS2 版本的《荣誉勋章.日升》（Medal of Honor：Rising Sun）刚刚上市，卖得相当不错。事实上，《联合袭击》的大多数制作人员早已脱离了原先的2015 制作公司，成立了新的 Infinity Ward，《使命召唤》（Call Of Duty，后文简称 CoD）就是 Infinity Ward 初试啼声的第一个作品。

不知道诸位是否留意，上期本刊附赠的光盘上就有 CoD 的动画片段，大家看过之后一定是热血澎湃吧？而实际的游戏中你亲手控制着英国、美国或苏联的士兵驰骋于二战的战场上，感觉当然还会更强烈。看到炮弹“咻～”地落在你的身边，感觉脚下的大地都在摇晃，耳边顿时就只剩一阵“嗡嗡”声；看到胆小的军医龟缩在战壕里，不敢去抢救附近树下的伤兵，口中喃喃道：“他们都死了，都死了……”而勇敢的上尉则大吼一声：“掩护我！”然后就毅然冲了出去；看到炸弹在登陆艇旁掀起巨大的水花，轰炸机从上方掠过，新兵们抱着头，稚

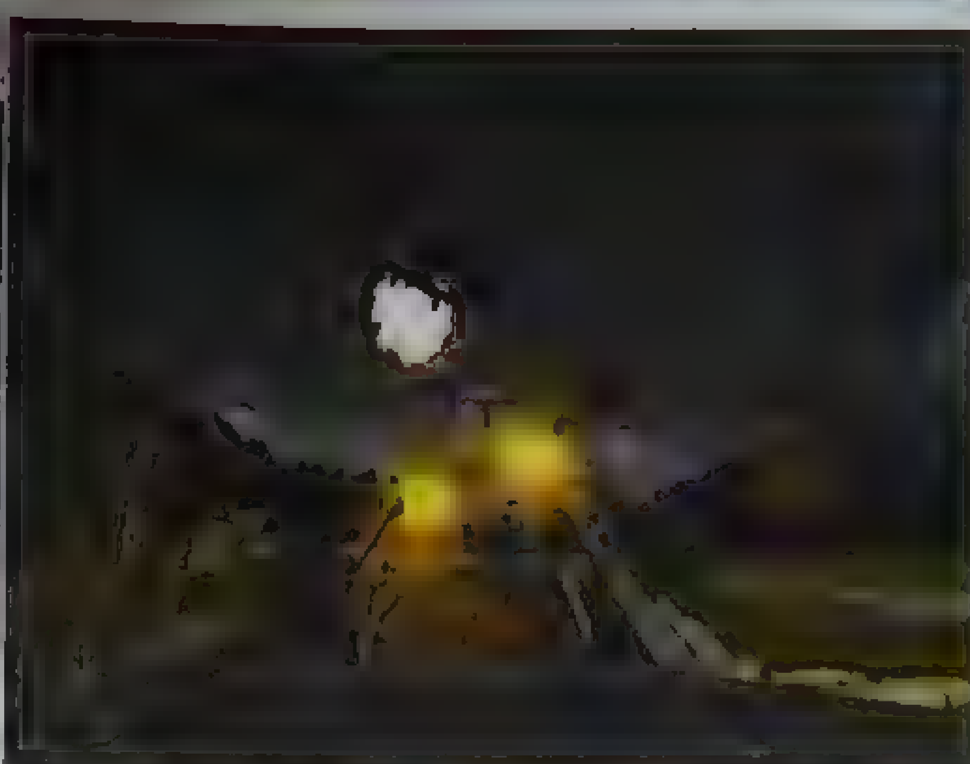




嫩的脸上满是恐慌之色…… 你可能会大声叫道，这就是二战！

跟《联合袭击》一样，游戏采用的是改良的“QUAKE3”引擎，和同类游戏相比，技术上可以说丝毫不占优势，但游戏能带给我们如此强烈的二战战场气氛，全凭设计者在光影、效果、音乐、音效等方面的精心设计和巧妙运用，例如 他们为战士们设计了非常多的动作，很经典的镜头是展示游戏制作人员名单时我们看到的一段动画，一个士兵在战场上一路奔跑，翻过栅栏、躲在死去的牛后面躲避炮击、跳进壕沟炸掉防空炮、翻进楼里一拳打倒机枪手，最后敏捷地爬上一辆坦克，发现掀不开盖子，叫来一个同伴帮忙，合力掀起盖子，往里一番扫射，然后丢进一颗手雷，盖上盖子，跳下坦克逃开……游戏中的战友们就会像这样作出一系列复杂而逼真的动作，他们会抱着头猫着腰往前冲，会蹲在掩体后上子弹，然后探出身体射击，会把受伤的同伴拖开，会互相掩护。游戏赋予玩家强烈的战斗临场感，而以往我们只有在影院观看二战大片时才会有这样的体验。可以想像的是，设计者肯定非常喜欢这些影片，并将在电影中得到的体验加以吸收利用，很直观的证明就是，游戏中有很多情景都可以在二战电影中求根溯源。比如在苏联战场开头登陆艇驶向斯大林格勒的情景就完全改编自影片《兵临城下》，似乎是因为诺曼底登陆的情节实在是已经被多个游戏用得“泛滥成灾”了，所以设计者就聪明地改变了一下时间地点；另外摧毁德军炮兵阵地的那一场，更让人想起现在央视 8 套热播的美国电视连续剧《兄弟连》。





在游戏中，我们会从另一方面感受到这种战场气氛。在冲锋时我们会发现生命在战场上是何等的脆弱，士兵随时都可能被炮弹炸死，被不知从何方飞来的子弹射杀，在这里，我们可不是兰博式的孤胆英雄。不过在有些关卡里，玩家还是可以风风光光的大展拳脚。例如潜入大坝猛搞破坏，然后落上卡车溜之大吉，途中用火箭炮干掉前面的围堵和后面的追兵，最后逃到飞机场，用德国人的防空武器打落成批的德军飞机，然后抢得一架飞机逃跑，真是梦幻般的剧情！

古语说得好，成也萧何，败也萧何！前面笔者一再鼓吹设计者在气氛营造上的成功之处，而游戏主要的问题也恰恰来自于这种电影的感觉，游戏里的关卡其实都是早已安排好的固定过程，当你一遍又一遍的重来时就会有一种拍戏的感觉。如果要写一份这个游戏的攻略，甚至可以写上 跑上山坡，停下，数到五，会有一颗炮弹落在前面。然后跑到树后，把鼠标移至前方楼房二楼的第二个窗口处，数到九，会有一个德国兵出现在那里，打算用机枪扫射。曾经有玩家吹毛求疵 为何队友能作出那么多样化的动作，而我们却不可以？实际上，他们也做不出。你会发现敌人要么就是端着枪贸然地冲过来，要么就是躲在墙角，隔一会儿就探出身体。那些丰富的动作都是安排好的，就像是不动声色地融入游戏的场景动画。不管是敌人还是队友，实际上的 AI 都不是很好，在有些需要一路冲杀的关卡里就表现得很明显，玩起来就跟普通 FPS 没啥差别。过于机械的关卡设计让玩家很难提起玩第二次的兴趣。

客观的说，总体看游戏的单机部分还是做得不错的，其中浓郁的二战战场气氛 CoD 做得要比《联合袭击》、《战地 1942》（Battlefield 1942，后文简称 BF1942）等等游戏更出色。在关卡设计上，那种一路冲杀的关卡显得比较乏味，难度也不高，反正一路上能找到很多药箱。在最高难度下虽然没有那么多药箱，但是多来几次，熟悉了“剧本”，也就不难了。在战场上冲锋的关卡主要是感受气氛，会死多少次那就全看你的运气了。地图上没有标出敌人的方位，也别指望会给射杀你的人一个特写好让你下次避免重蹈覆辙或者报仇雪恨。这种时候多加躲避，尽量跟在队友的后面也许会活得久一点。还有一种关卡就是笔者刚才提到的那种在卡车上用火箭筒对付追来的车辆和在机场用防空武器对付德军飞机的关卡，这部分玩起来倒是很有趣，只是所占的比重太少了。



CoD 的联机部分非常丰富人，游戏设计了 5 种不同的多人模式 死亡竞赛、团队死亡竞赛、防守模式以及两个模仿《反恐精英》的模式。游戏也提供了大量的多人地图，每张地图都可以供 4-5 个模式，在线多人模式支持最多 32 人同时游戏。但是这部分的设计目前看来并不是很突出，从大家的反映和与 BF1942 等等成功的典范比较来看，主要是因为设计的地图在联网时感觉趣味性一般，武器的平衡性设定也有所欠缺所致。

从 CoD 的推出我们可以明显地感受到这样一个现实，目前二战题材的第一人称射击游戏已经走到了近乎山穷水尽的地步，缺乏新的引擎，缺乏新的题材，缺乏新的游戏模式，大量的同类型游戏呈现“撞车”的现象，这和《英雄本色 II 堕落》、《细胞分裂》等等动作游戏类型中新品层出不穷，创意常换常新，引擎一个更比一个强的局面形成了鲜明对比和巨大反差。

说句不无遗憾的话，“二战射击游戏，暂时可以休矣！”■

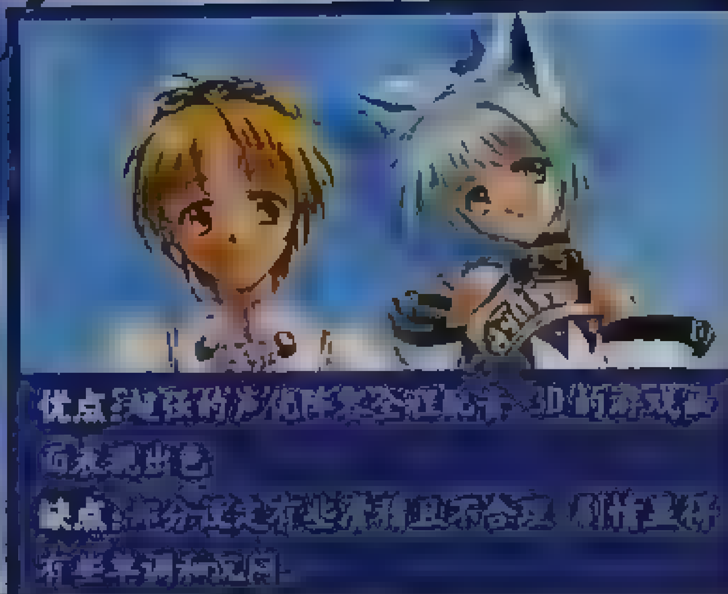
Call Of Duty

画面表现	■■■■	创意	■■■■
音乐音效	■■■■□	动感	■■■■■
操控	■■■■□		

出品公司：Infinity Ward	3D声效卡：[illegible]
国内发行：育碧	多人游戏：支持
发行版本：英文版2CD/WinALL	控制方式：键盘 鼠标
游戏类型：动作（AC）	出品日期：2003.11
3D加速卡：D3D/OpenGL	官方网站：http://www.callofduty.com

最低配置：PIII 600/128MB 32MB显存 5速光驱 1.6GB硬盘
推荐配置：P4 1.8G/256MB 64MB显存





优点：[illegible] 3D [illegible]

缺点：[illegible]

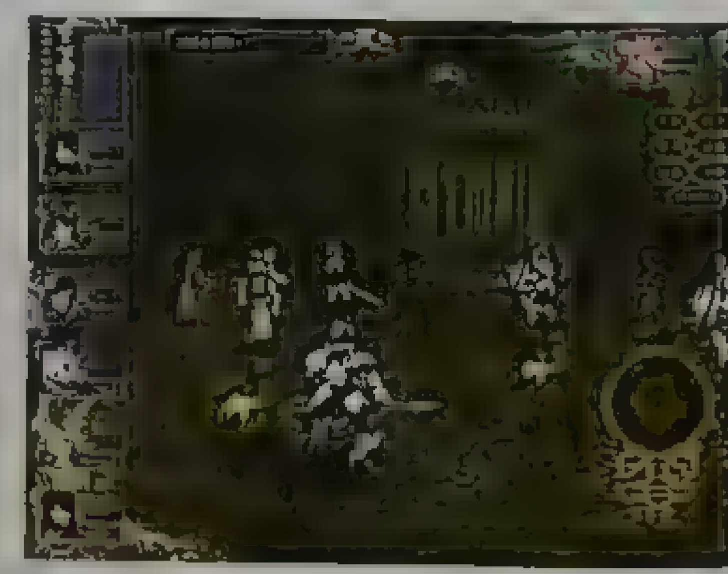
向酷爱 RPG 和战棋的 KUKI 在得知——《天使之谷》(Angelic Vale) 是一款 S·RPG 之后，立即第一时间将其 COPY 进了电脑。开始游戏，即发现其中人物形象设定水平一般，实在有违日本游戏人设唯美的一贯风格，便料想这充其量也就是一家二、三线公司制作的游戏。于是考证了一下其制作公司——日本的 ChromeSix，果然无名得很，莫说 KUKI 不清楚，就连询问了多位游戏撰稿、游戏编辑，答案也是"闻所未闻"。

于是打算将其请出爱机，却突然听到耳熟能详的声优演唱起了开场动画的主题曲，KUKI 本能的瞟了一眼屏幕上出现的演职人员表，赫然发现川澄绫子、荻原秀树、饭冢雅弓、井上喜久子等一大票日本超人气声优出现在其中——只要是动漫迷，自然知道这一票人的分量喽~于是不得不重新审视一下这款看起来似乎不起眼的作品。原来，此作并非无闻之辈，虽然制作公司名气不大，但是游戏却曾在今年 4 月的日本市场一炮而红，创下相当不错的销售成绩。美国大商电子艺界也非常看好，这才将其引进中国台湾并完全汉化。看来 KUKI 一时糊涂，险些管中窥豹，错过一款佳作……

全 3D 制作的 S·RPG 游戏

KUKI 接触的 S·RPG 不算少，不过经典的 S·RPG 似乎都是 2D 取向。如汉堂的"炎龙骑士团"系列，TGL 的"神奇传说"系列，"古大陆物语"系列；TV GAME 中的"火焰纹章"系列，"皇家骑士团"系列，"梦幻模拟战"系列。虽然说当时技术的限制也是原因之一，不过在 3D 游戏大行其道的今天，让玩家真正满意的 3D S·RPG 相信还数不出几款来。因为一款好的 3D S·RPG 游戏所具备的条件除了需要操作简单之外，还有场景的表现、人物与场景的衔接，游戏视角的切换、不同配置如何达到最佳优化效果等等。

在这一方面，《天使之谷》做得确实不错，除了中规中矩的 3D 人物过场之外，丰富多变的天气以及颇有气势的瀑布、破落的村寨、庄严的教堂等 3D 场景效果都表现不俗。在战斗场景，有专门调整视角的面板供玩家调整，战斗之时会自动切换到最佳视角，让玩家看个清楚，战斗之后返回玩家调整好的视角，这样没有任何的眩晕问题，根据医生检查报告，KUKI 一路玩下来，未出现任何不适应症状。



众人死守三个圆柱，到底隐藏着什么秘密呢？

险些被错过的佳作

天使之谷

文/KUKI 天字第一号

Angelic Vale

有违"常理"的成长升级系统

玩 S·RPG 的人都喜欢练级、转职，看游戏人物 LEVEL UP，不过本作却与一般的 S·RPG 游戏不同，人物完全没有升级这一概念，取而代之的是依靠装备秘石的升级而提高能力。游戏中会出现各种秘石，玩家装备之后通过战斗获取让秘石升级的经验，及由秘石升级所提供的能量让角色成长，每种秘石升级之后对角色能力的影响都是固定的，因此玩家可以根据角色自身的优势进行秘石的调整，让其尽可能成为某一领域的强者。韩寒大人说过 全面发展就是全面平庸！所以能力平均的人是最没用的 -_-b。

至于不同角色的培养问题，玩家也不用担心，因为战场上所得的经验都是共享的，即使你只用一个人物去消灭敌方所有的人，最后站着发呆的人物同样会获得经验而得到提升。这对于初次接触 S·RPG 的玩家来说，绝对可以算得上是大好事一件，不用担心忽略了某个角色的练级而让他成为人人可欺的出气筒，不过对于老鸟级玩家来说，这就大大减低了挑战的乐趣。

搞怪的佣兵系统

提到佣兵系统，大家可能会联想到"梦幻模拟战"系列，不过人家的佣兵系统可真实、规矩多了，相比起来，本作的佣兵系统绝对可以让你昏菜。为什么这么说呢？第一，游戏中一个角色只能够搭配一个部下（这算哪门子的道理啊），第二，每个人物都有自己擅长的兵种，不过擅长的兵种与不擅长的兵种之间修正值大部分只差 1（这个还不算什么）；第三，游戏中的部下不是去酒馆雇佣，而是战斗之后像物品一样的得到，而且还是随机的（难道是敌人叛逃的俘虏-_-b），第四，游戏中所有兵种一共只有屈指可数的 6、7 种，实在不够大气，唯一有点噱头的龙，却因为部分场景实在不适合其庞大的身躯登陆而要限制其出场！所有部下居然还必须跟人物一样亲自操作，部下与人物一起合击也没有丝毫的加成，和 1+1=2 没有任何分别。如此搞怪的佣兵系统，我想已经不能算做是游戏的败笔，相反可以看做是一个搞笑的创意。（东东：-_-||有你这样评论的吗？）

互克、互抵的属性

游戏中一共有水、火、雷、地、光、暗六种属性，和一般游戏属性的相生相克不同，这里的属性是互克，互抵的（水和火、雷和地、光和暗互相克制，同属性的效果完全抵消殆尽）。游戏中的人物虽然有其自己的属性，不过，这仅仅是限制他不能学习相克属性的法术，以及更好的施展同属性的法术，武器与防具的属性才是本作中最重要的，所以战斗的时候你需要关注的不仅是敌人，还需要观察敌我双方的武器与防具属性。也就是说，你深思熟虑打算用相克的属性给予敌人最后的致命一击的同时，也必须有被敌人秒杀的觉悟，而你千辛万苦使出大招之后，发现敌人身上显示"0"的字样也不要发出尖声惊叫~



[illegible]瞬间移动是剧情中的敌人都会用的[illegible]



[illegible]

标准化的战斗模式

战斗方面，相信不用我用华丽的辞藻去说明，大家看图片也能看出个一二三来。的确，本作的战斗模式算是目前 S·RPG 游戏中比较典型的·半即时半回合制；人物行动的先后顺序，取决于人物自身的敏捷度；人物的 HP 最高只能达到 200，MP 只有 5 格，每回合增加一格，想施展大招就只有每个回合忍着防御或者肉搏攻击，因为大招通常都需要 5 格 MP，法术和特技会误伤到自己人；战斗中天候、时刻、地形的改变，也会对战斗的进行起到一些作用；不同的环境，对不同属性的人物攻防有影响，这方面游戏设定比较合理细致，大家体验之后就会非常清楚。

只卖不买的综合专"卖"店

最后不得不提到一下的是游戏中梦洁达开的专"卖"店，这可真是 S·RPG 游戏中的一大"壮举"啊，该店是整个世界唯一的商店，贩售的物品种类之广，小到道具、饰品，大到武器、防具，还出售书籍、卷轴，我们完全可以相信她是这一行的专家老手。不过该店最大的特色就是只能买不能卖，故名曰 专"卖"店。该店并不会根据角色能力的提升而贩卖高级物品，而是需要剧情到了一定的地方才会有新的物品。其实，因为战斗中敌人的属性太多变，导致我方角色需要经常的转换装备去消灭敌人，所以估计这专"卖"店不能卖东西的根本原因就是 如果玩家把其他属性的低级武器都卖了，却又没办法消灭同属性敌人，结果就会卡死在那里。

游戏的不足

刚才 KUKI 说了很多游戏的优点，现在终于到了揭揭短的时间了，那么接下来由天字第一号主持。（东东：你们不是一个人吗？KUKI……总不能一个人好坏全都说了吧，就当我们是两个人吧。东东：…）除了刚才说的那些可以不看做是缺点的缺点之外，本作还有不少小的缺点 跟部分系统有兼容性的问题，战斗中人物移动之后就算没有行动也不能取消，游戏中故事的衔接都还不是很到位，剧情的交代很多也就是一个场景里不同的人物站在那里说说话，也没有多余的动作以及搞笑的场面，没有让玩家真正的溶入其中，对话也比较沉闷，至于出场人物、物品道具、关卡、支线剧情、魔法特技等一系列，都过于少了。可能是制作经验不足吧，也可能是另有计谋（据八卦消息说，《天使之谷》要追加一个类似资料片的东西，里面会追加子安武人等声优配音的三名角色）。

不管怎么说，KUKI 对于本作总体还是给予肯定的评价，毕竟，在玩到《天使之谷》之前，KUKI 已经很久没有玩到值得自己去研究的 S·RPG 了。（KUKI 听说《幻世录》要出完全版。天字第一号 是不是真的啊？KUKI 内幕，不告诉你。天字第一号…… 东东 -_- ||你把这里当什么地方了|||）■



Angelic Vale

图像表现	■■■■	创意	■■■■
音乐音效	■■■■□	策略性	■■■
操控	■■■	故事性	■■■

出品公司：ChromeSix	3D声效卡：DS3D
国内发行：未定	多人游戏：不支持
发行版本：中文版 1CD / WinALL	控制方式：鼠标
游戏类型：策略·角色扮演(S·RPG)	出品日期：[illegible]
3D加速卡：D3D	官方网站：[illegible]

最低配置：PII400 128MB 32MB显存 4速光驱 1GB硬盘

推荐配置：PIII800 128MB



优点：盟军+彩虹6号的成功融合，策略与射击要素的混合，电影般的剧情任务

缺点：操作不便，难度过高，游戏设计者力图把太多的创意全部融入游戏，结果造成上手困难

危机最前线 II
Hidden & Dangerous 2

一款不应被忽略的游戏

文/善良的大灰狼

如果你不是一直关注着动作射击游戏的发展，那么《危机最前线》（Hidden & Dangerous）对你来说，的确是有些陌生，因为它诞生在1999年，而且它的制作小组来自于捷克，因此这次如果不是因为《危机最前线 II》（Hidden & Dangerous2，后文简称HD2）推出的话，这一系列极有可能被人彻底忘记。

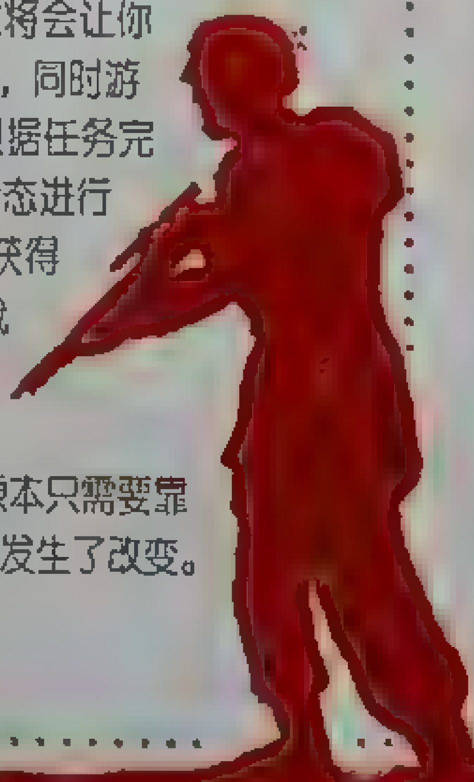
更不幸的是，来自捷克Illusion Softworks的游戏设计师们很明显没有把握好游戏开发的进度，于是本应在2001年就完成的游戏一直拖到了2003年10月才得以推出，而这时的电脑游戏市场上，《英雄本色 II 堕落》、《盟军敢死队 II 目标柏林》和《使命的召唤》等大作陆续登场，竞争正变得空前激烈。正是由于各种各样的原因，尽管我很愿意去找寻一些有着相同选择的朋友来进行交流，但却未能获得多少回应，HD2遭遇了尴尬，我想这并非单纯因为品质。

策略与射击的成功融合

"盟军敢死队"是一款非常强调策略与控制的游戏，"彩虹6号"则是一款追求团队配合协同的游戏，而HD2则是将它们的这些特色成功融合之后完成的游戏。或许你会认为我的评价有失水准，竟然用两个著名的系列与一款无名之作进行对比，但如果你真的玩了这款游戏，那么马上就会变得心服口服。

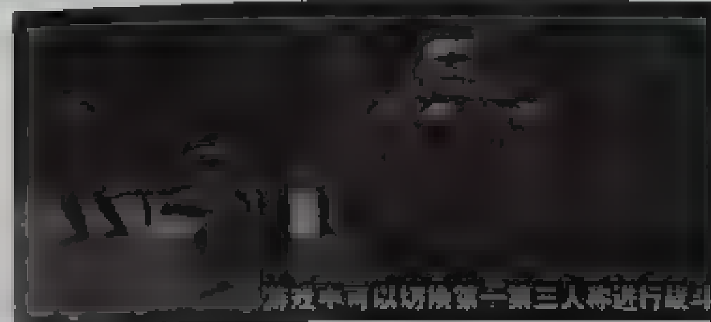
确切地说，"危机最前线"是一款以"盟军敢死队"策略风格为特征的动作射击游戏，正是因此在早先"三角洲特种部队"和"彩虹6号"走红的年代，我们得以记住了它的名字，此番HD2依旧延续了这样的风格。游戏中玩家将要率领着一支四人的英国突击队在缅甸、挪威、极地和北非沙漠等地区执行任务，你的对手是恶名昭著的德国纳粹军队，但和以往所有动作射击游戏所不同的是，你并不只靠射击或潜入就可以完成任务，和"盟军敢死队"一样，成功还需要运用策略与控制。

游戏中玩家可以任意地在四名突击队员中切换操作，他们各有特长，装备也不尽相同，也正由于这点，你必须珍惜每一名队员的生命，尽管游戏没有强行规定队员阵亡任务就会失败，但队员的死亡将会让你的任务完成大受影响，同时游戏的评分系统也会根据任务完成后队员的数量和状态进行计分，因此有时为了获得一个不错的分数，我们必须为四名队员安排他们最擅长的工作，同时这也迫使原本只需要靠枪口说话的FPS游戏发生了改变。



单兵与团队的作战协同

受到众多以单人为卖点动作射击游戏的影响，玩家的个人英雄主义往往在游戏中表现的非常明显。但正如上面所说的一样，这并不是一款可以让你逞凶斗狠的游戏，除非使用密技，否则很难想出有什么方法可以让队员横冲直撞，绝大多数时间里我们必须小心地保持警惕。正是因为这样的缘故，游戏给人的感觉异常真实，如果没有人在你的背后掩护，千万不要随意伏倒并期待狙击镜中出现敌人的映象，那样你随时可能被身后的敌人干掉。这并非电脑的作弊行为，因为仔细观察一下，你会发现游戏中不存在任何绝对安全的死角，再加上游戏中反应敏锐的敌人AI设定（即便在最低难度中），危机四伏将是你在游戏中最深刻的体验。


游戏中可以切换第一第三人称进行战斗

如果你发射了子弹，请迅速地离开原地，即使你是伏倒在地，或者认为绝对隐蔽，同样会遭遇敌人命中率颇高的密集子弹射击。在其他动作射击游戏中那些有意降低难度的设计，在这里是根本不存在的。只要发现了你的存在，敌人的火力就会开始追踪，如果你是一名刚接触此类游戏的玩家，将时常面对阵亡的挫折。

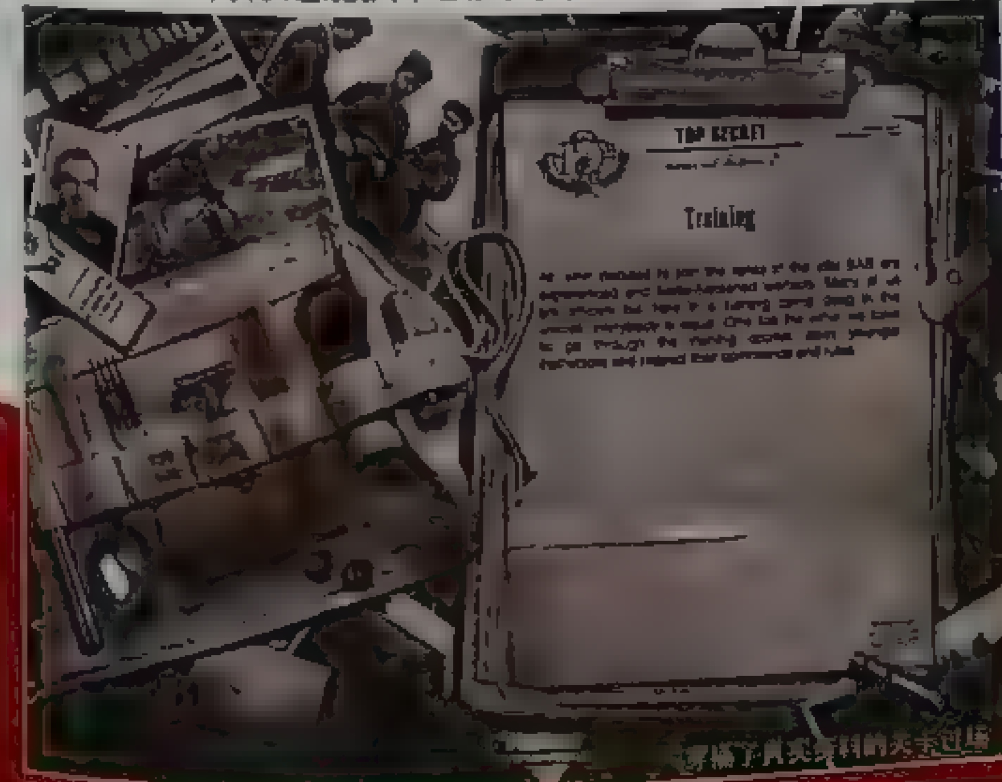
要一次控制四名队员进行行动，除了频繁的队员切换外，游戏中还有着"彩虹6号"中一般的命令系统，玩家可以随时地向其他队员下达命令，而且非常拟真的是，如果你的队员距离你的位置太远，他们将会因为听不见而不能采取行动，但令人遗憾的是，这项在2001年绝对算得上创新的设计，拿到了2003年，已算不上新鲜，另外又由于技术上的原因，相比后者，它的命令无疑简单了很多，并不足以涵盖突击行动所需要全部战术命令。游戏中还有值得注意的一点，你可以从死去的敌人身上缴获武器弹药，这也是游戏中主要的物资补充手段，除此之外，你还能扒下敌人的军装和帽子并把它们穿在身上，混入敌人的阵地。在游戏众多的任务关卡中，类似的非战斗任务很多，使用武器的确可以解决很多问题，但使用武器也容易带来更多的问题，特别是当你们只有4人，而且深入敌境时。

上天入地的惊险历程

不知是否是因为《兄弟连》在全球的热播，越来越多的动作射击游戏选择了二战作为了自己的舞台，于是要将一段熟悉的历史以动作射击的模式表现出来，已经很难找到能引起玩家关注的切入点了。对此HD2并没有引用那些已经为人熟知的经典战役进行历史重演般的回述，而是把目光放在了那些之前带有神秘色彩的秘密任务之上，也因此在展开游戏的同时，玩家也就开始了一场精彩的冒险。

同样出自Illusion Softworks之手的《黑手党》（MAFIA）曾因电影般成熟的故事情节引来了一片好评，这一次设计小组同样在HD2上展现了他们对于剧情的把握功力。游戏中有着23个任务关卡，以一条主线的剧情相联系，于是一趟上天入地的惊险历程就此开始了，玩家的足迹遍布亚洲、欧洲和非洲不说，游戏中还提供了大量的交通工具进行驾乘，于是从天上的轰炸机到地上的吉普车、甚至于坦克全部都可以亲身体验一把，而且技术不达标还无法顺利过关。如果你之前刚在同期推出的《使命召唤》中一夜通关，那么HD2中每个需要花费数小时才能完成的关卡，都将会让你对二战有另外一种认识。

游戏设计者很明显希望通过一场跨越几大洲的"夺宝奇兵"式任务，让玩家获得射击与策略双重乐趣，但正如当年《危机最前线》推出引起轰动，很快又被人淡忘一样，创新是一种冒险，特别是当这种冒险对新手玩家很不友好时。控制一名队员战斗已很吃力，同时还要兼顾其他的队员，并且地图又是这般的开阔和广大，而任务也并非单纯开枪射击这么简单。面对这一切，不要说是一位新玩家，就算对动作射击游戏有着长期磨练的老玩家，HD2仍然是一款不容易上手的游戏，而这就在一定程度上限制了更多玩家对它的关注。





成功的细节表现和其它

HD2采用了《黑手党》的LS3D引擎进行开发，画面效果相比前作有了巨大提高，特别是在一些开阔环境下的即时演算贴图几乎可以和照片相媲美，同时物理损害系统也非常真实，看一看被你打死的敌人，不仅在他身上可以找出弹孔而且还可以观察到弹孔中流出的鲜血，在光影特效全开的情况下，和《彩虹6号：盾牌行动》一样，玩家可以清楚地看见人物身上所携带的各种武器弹药和随着使用开始减少的情况。也许是为了追求真实的体现，玩家身上有着负重的限制，同时从敌人身上缴获的物品也不能马上进行使用，必须把它们从背包中转移到随身的口袋里才能选择和使用，但要特别小心的是，英国突击队员的背包就算穿上德国军服也是很难被盖住的，如果你一直常被德国人识破而感到困扰，那么不妨考虑一下自己的背包。

游戏设计者力图把自己众多的创意全部都融入到游戏中去，因此在站立、下蹲、卧倒的姿势之外，游戏中还加入了需要通过鼠标滚轮控制的行动速度控制，此外气力值的概念也被第一次加入了游戏，通过它玩家可以实现短时间的冲刺。大多数游戏中头盔纯粹就是一种摆设，但HD2中却完全不同，如果你不能正确地击中敌人的头部，而是命中了他的头盔，那么你会发现在头盔飞掉之后，他仍然在继续战斗。

《危机最前线 II》是一款成功的游戏，它的成功来自于对传统动作射击模式的颠覆，但它同时又是一款不幸的游戏，上市日期的延迟让很多本来足够创新的设计随着时间的流失而变得不再吸引人，相比同期的《使命召唤》等大作，它又缺少足够的人气号召与响亮的名声，加之游戏本身上手不便，操作复杂的问题，因此不可避免地遭到了玩家的冷遇。在此我们要坦白，HD2仍然是一款不可被忽略的游戏，希望有心的玩家也能够在大作之外，对它有所体验。■

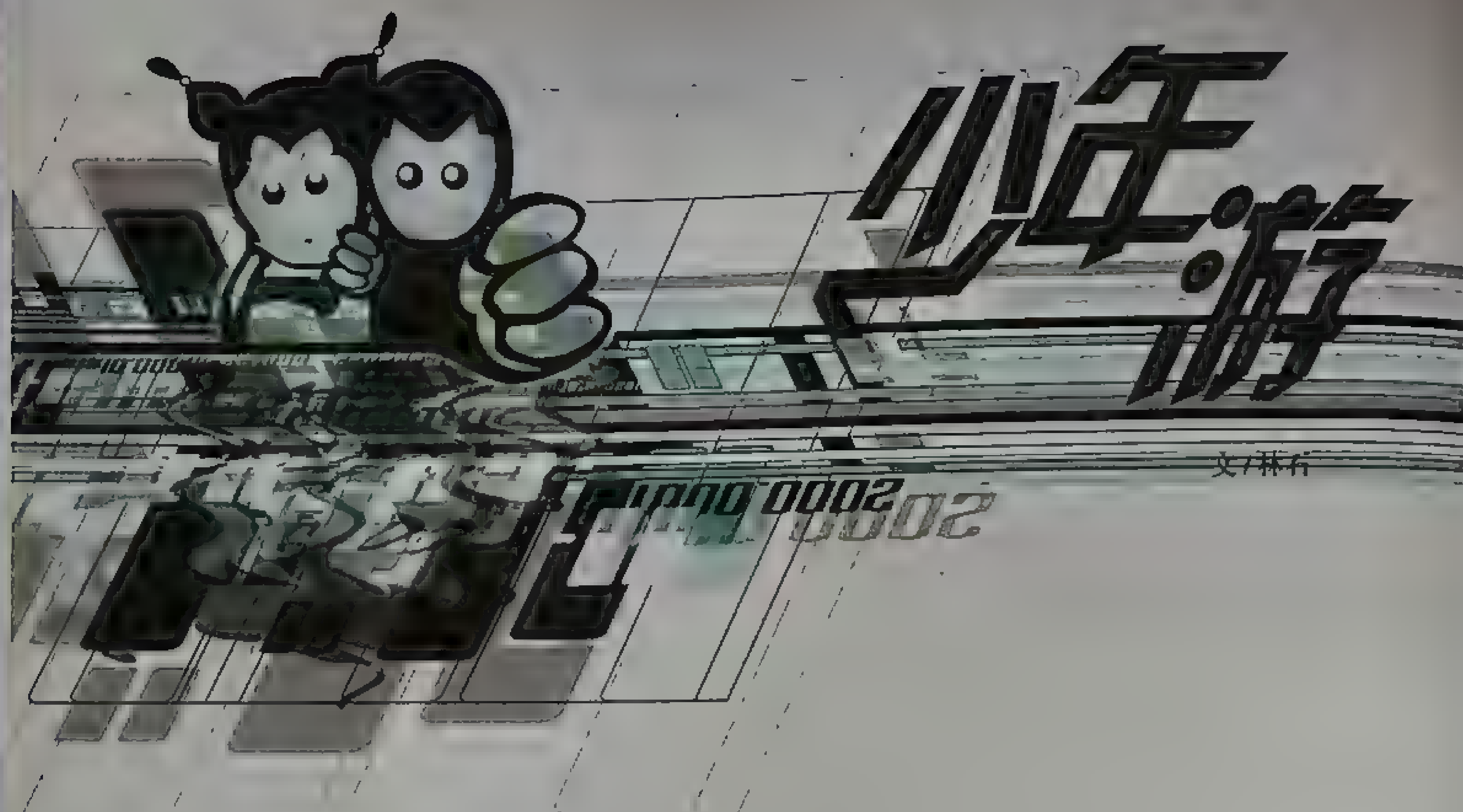
Hidden & Dangerous 2

图像表现	■■■■	创意	■■■■■
音乐音效	■■■□	动感	■■■■■
操控	■■■□		

出品公司：Illusion Softworks	3D音效卡：DS3D
国内发行：世纪雷神	多人游戏：支持
发行版本：英文版2CD/ WinALL	控制方式：键盘 鼠标
游戏类型：动作［ACT］	出品日期：2003.10
3D加速卡：D3D	官方网站：[illegible]

最低配置：P II 1G/128MB 64MB显存 8速光驱 2.4GB硬盘

推荐配置：P4 2G/256MB 128MB显存



少年游

文 / 林石

我的人生中最难忘的事，是一个人 PK 了三个。

我的人生中最痛苦的事，是被一个叫“小甜甜”的人妖欺骗感情。

我的人生中最大的困扰，是昨天我老爸对我说：你这次会考要是不能过，我砸你的电脑！

迄今为止，我的人生持续了 16 年 3 个月 22 天。正像一个八九点钟面临日食的太阳。

会考还有十天，据几个后来高分落榜的人说，现在重新做人，寒窗苦读还来得及。

但我做不到，因为我身不由己——我还要玩游戏！

在这十天里，我玩的这个网络游戏将有一场大战。之前我勤修苦练，废寝忘食，就为了这一战到来。如果我不去，当我将来回首往事时，必然会为虚度年华而悔恨，因碌碌无为而羞耻。

但老爸的话言犹在耳，青春总是如此残酷。

一

我骑车走在从学校回家的路上。路边的网吧依旧红火，没人在意我的缺席。

十字路口，红灯。我不得不挤在汹涌的下班人潮里等待过马路。干学生这种领不到钱的职业总能让我累得人鬼不分。以往超渡我的只有游戏，如今四大皆空，我不入地狱谁入地狱。

突然有个人拍了拍我的肩膀，我转头一看，是肥仔陈。他是我的死党，确切的说，更像是我的盗版：一样功课极差，玩物丧志，面目可憎……我问他：干嘛？

“去玩《归云》吧，过几天就要开战了。”他嘴里的《归云》正是我玩着的网络游戏。

“不去，我洗心革面了。你说什么我也不去！”

当我坐在屏幕前玩着熟悉的《归云》时，连我自己也不敢相信，人类的意志力竟可以脆弱至斯。在这之前，我经过千辛万苦的思想斗争，才勉强将我玩游戏的邪念压制住。但就像 RPG 的开场套路一样，恶魔的盒子总是不缺人手去打开。

这是一场没有勇者的游戏，有的只是视死如归，及时行乐的我。

回到家时，已是十点。我爸居然不在。面对空无一人的房子，我长长的舒了口气。

第二天，我早早回到家。肥仔陈因为昨天回家晚遭父母力擒，今早已被班主任法办。他没有供出我，因为昨晚的钱是我给的。此事令班主任龙颜大怒，决定召开家长会亲授狗仔队技巧，以严打学生到网吧偷吃的行为。

进门时，我爸正在看电视。我对他说了家长会的事。他没说什么，吃完晚饭就去了。

剩下我一个人在家，打开书包正准备看书。突然有一股力量在召唤我，我抬头望去，赫然是我那台死到临头的电脑！它仿佛在引诱我打开它，继续游戏！

寂静的空房中，这台犯贱的电脑和它犯贱的主人正进行着漫漫而艰苦的角力。我的防线开始崩溃，我无力抵挡，终于义无反顾的扑向了那同归于尽的结局。

第五天，是大战的日子。不用别人诱惑我，我自己已决定为游戏献身。

这个禁忌的故事里当然少不了肥仔陈这个帮凶。他排除了万难，用机智逃离了他爸妈的魔掌，坚定的和我站在一起迎接战斗。

一场恶战，与人斗，与天斗，与网络斗。我死了几十次，定机了几十次，脏话骂了几十句。最后我们输了，城池被破，满城尽戮，敌人像野人般兴奋的在我们的尸体上跑来跑去。

在大家都陷入疯狂的时候，服务器死机了。我靠。除了骂这句，我再也说不出话来。

之后的几天，我一直沉浸在战败的阴影里。痛苦，失望，彷徨，不想复习。

在恍惚间，我仿佛看见了那个宿命的悲惨下场。但我已无力回避。

看见我吊儿郎当的样子，我爸已开始摩拳擦掌，时不时举起些家什观察自由落体运动。我的电脑则像一个正待行刑的囚犯，继续不知死活的对我进行最后的诱惑。

考试那天，我自觉发挥得不错，考完后少不了去玩游戏以示庆祝。

三天后，分数出来了。我多门不及格，惨遭淘汰。肥仔陈的分数比分数线高 5 分，向我炫耀时极其高调。

当我站在我家客厅，看见我的电脑从我爸手里落下在地上沉闷地碎裂时，一滴眼泪从我眼角滑落。

我不愿就这样结束。

二

我骑车走在从学校回家的路上。路边的网吧依旧红火，没人在意我的缺席。

过十字路口的时候我奋力踩脚踏板，在红灯将闪的一刻穿过了马路。回到家时，我爸在打电话，好像在说什么急事，见到我也没说话，放下电话后披起衣服就出去了。

我自己吃了晚饭，因为不知道我爸出去干什么，也就不知道他几点回来。在这巨大的心理压力下，我不得不乖乖的开始复习。

淡出鸟来的黑纸白字映射到我的瞳孔里不时会折射成游戏里厮杀的模样。这促使我停下来转笔，一颗心飞蛾扑火般飞向那我无比眷恋的世界。就这样看看停停，直到十点零五分我爸回来，我一晚看的书加上封面只有十页。

第二天在学校，听说我的死党肥仔陈昨晚到网吧玩，因为忘记带钱和老板争执，进而演化成肢体冲突，结果老板一怒之下竟拿出把小刀把他刺伤。

这事引起轩然大波，当肥仔陈缠着绷带来学校，立刻成为比 F4 还当红的风云人物。他见到我时跟我说，他本想拉我去玩的。但我骑车骑得太快，他没追上我。

之后几天我不时恶向胆边生，孤注一掷的奔向网吧。但肥仔陈事件后，所有网吧都遭整顿，我一时间无处可去。

直到大决战那天，网吧才纷纷被放生。我和肥仔陈怀着一颗破釜沉舟之心，跑去参加战斗。迎接我们的不是金戈铁马，而是一则服务器死机正在维修的通告。破坏欲没得到发泄的对战双方遂聚在 QQ 上谈判，最后应大多数人的要求大战延期 4 天。

这令我哭笑不得。在谈判中我一直难以启齿：再过 5 天我就要考试了，兄弟们。

考试前夜，紫禁之巅。两群白痴正杀得性起。

我超然度外，冷眼旁观，因被老师留堂不敢越雷池一步。据肥仔陈事后说，他等不到我，就独自一人单刀赴会。

去留肝胆两昆仑，何等悲壮！

第二天考试时我瞥见肥仔陈在作弊。因为坐在老师跟前，我没敢跟风。

三天后，分数出来。我过了，电脑得以保住。肥仔陈也以高出分数线 5 分的成绩通过，意料之中。

在这之前，他向我绘声绘色的描述了那晚大战的情景。我们这边赢了，据说非常壮烈过瘾。他还缴获了不少极品，收获之丰我玩这游戏玩到死也得不到。

不知怎么的，我有一点点失落。

三

我骑车走在从学校回家的路上。路边的网吧依旧红火，没人在意我的缺席。

我有种被忽视的感觉，突然一股无名火窜起。我把车往路边一根电线杆一靠，径直走进其中一家：“老板，要一台机！”

突然有个人拍了拍我的肩膀，我转头一看，是我的死党肥仔陈。“你也来了？不是要认真复习么？”他一脸坏笑。

“爱科学，玩物不丧志。”

我们没再废话，各自打开电脑玩了起来。这一玩就是几个小时，差点机爆人亡。

之后几天我们照玩如故，因为总有一种理由让我们不得不玩。将生死置之度外的豪情每每适时的充溢我的胸襟，让我糊里糊涂的便下了决心与游戏同归于尽。

对于考试，我选择逃避。没有什么道理。只是逃避。

大战当日，我们兴奋的上网厮杀。

这一仗打得天昏地暗，日月无光，平时老牛拉破车的服务器居然意外的畅快。据说是因为之前发现了死机问题，彻底检修了一次的缘故。

我在战场上所向披靡，踩在敌人的尸体上掳获了无数战利品。

打到最后，我们赢了。我处在极度兴奋中，想干点什么发泄一下，便刷屏大叫：我过 5 天就要考试了，兄弟们！

临考前一天，我被班主任留堂。她时常自作聪明的做这种类似拯救大兵的突击补习，妄想令麻雀变凤凰。我倒宁愿笨鸟先飞早点开溜去玩，考砸也好，砸电脑也好，无非破罐破摔一锅到底。

她留我们的堂，自己却不见踪影。于是我被众差生公推去她的办公室找她。她的办公室空无一人，我只好站着干等。

这时我瞥见她的抽屉没锁，一时心手双痒，忍不住上去拉开来看。里面赫然是一叠会考试卷！我内心一阵狂喜，只是偷试卷这档子事，之前一直没有加紧落实，实践起来缺乏理论，也缺乏经验，一时间竟不敢下手。

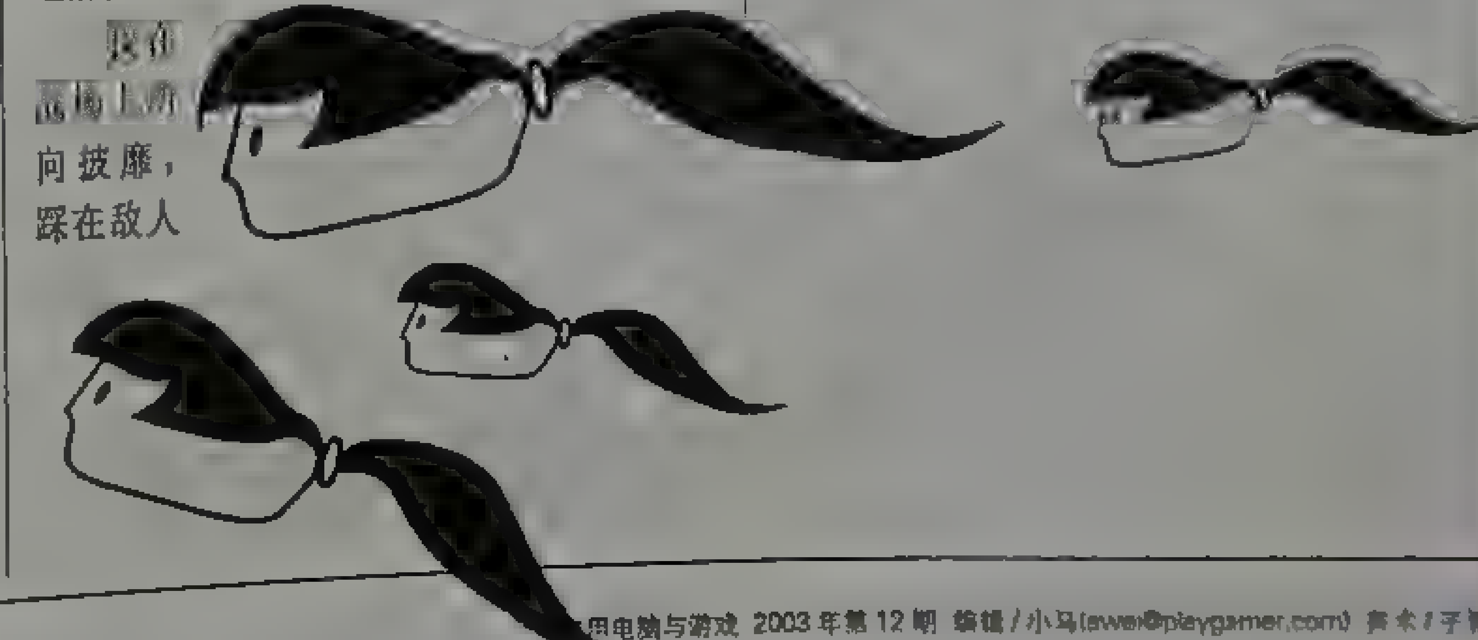
忽听门外一阵脚步声，我再也不敢犹豫。抓起一张试卷，一溜烟跑了。

考试结束，我高分通过。肥仔陈因作弊被记零分。

电脑保住了，作为奖励，我爸还帮我把电脑升了级。

嗟夫，有是哉？

原来年少青衫薄，一场游戏，便是一次出门远行。■



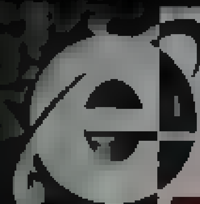
编辑人语

年届不惑的德国人汤姆·提克威（Tom Tykwer）是一位电脑游戏玩家，他在 1998 年导演的电影《罗拉快跑》（Run Lola Run）是一部在影评家眼中内涵丰富手法新颖的大作；而在玩家眼里，基本上，它就是一游戏。

这篇小说自然是在戏仿电影，三种不同的选择演化出三种不同的结果，青春的冲动和迷茫，在游戏般的多重进程中氤氲弥散。显然，人生没有攻略，作者也并不打算给我们一个所谓的正确答案。

那部电影的开始有这样一段画外音：“人类也许是这个星球最神秘的生物，一个充满疑团的奥秘。我们是谁？从哪里来？到哪里去？怎能确定已知的事，还是什么？为何会相信事物？数不尽的疑问没有答案，即使有答案也会衍生出另一个疑问，下一个答案又衍生下一个问题。但最终是否与原来是同一问题，同一答案。球是圆的，游戏要进行 90 分钟，其他一切均属理论。”

是的，这仅仅两页的游戏结束了，希望你喜欢。



第三只眼看网游

——中国网游原创势力大盘点

策划/编辑:石子
撰文:飞宇冰矢

记得2000年的时候,从一份报纸的广告上认识了一款网络游戏,那游戏是台湾一个从没听过名字的公司开发的,叫《万王之王》,当时由一个叫华彩的公司代理进入国内。那时没什么条件,无法玩这个在当时号称火爆得可以挤死人的作品。不过据说,那时人虽然没被挤死几个,但是服务器却被挤爆了几台。然后那个叫华彩的公司在游戏运营的前两年时间内赚了很多很多钱,有多少呢,圈子内没几个人知道,反正当时华彩的员工工资高过了现在任何一个网络游戏公司开出的价码,没人可以比他们更牛了。可是谁也没想到,到了2001年,这家公司逐渐无声无息消失了,过了很久才知道是出现了内部矛盾,导致公司运营状况越来越糟,拖了差不多一年时间就关门大吉了,而那时市场的焦点,换成了另一家名字与华彩很象的公司——华义,他们代理的作品叫《石器时代》。

从1999年底到2001年底,是中国网络游戏第一次全国性的浪潮,那一次浪潮的冲击对中国的游戏业来说是革命性的,它第一次让国人看到了游戏如何行之有效地来抵制盗版,来赢得源源不断的利润。这一针强心剂,让网络游戏在过去3年的时间内席卷中国大陆。然而我们看到的最多的,却是舶来的网络游戏占领了国内游戏市场,并且夹带着大笔的RMB流向周边国家。那两年,在国内撑住国产游戏市场的是台湾的作品,谁都无法忘记2000年推出的《网络三国》和2001年的《金庸群侠传Online》是如何地不可一世,这两款作品是在2002年前唯一能和《石器》、《千年》、《龙族》这些游戏相抗衡的国产网络游戏作品。那一时期,中国大陆原创网络游戏几乎一片空白。

大概很多人已经遗忘了中国大陆第一款原创图形网络游戏是什么。是的,它太渺小,太不值得一提了,以至于没经历过的人都已经将它遗忘,它的名字叫《第四世界》,由北京中文之星数码科技有限公司在2001年2月发布,3月初开始内测。不过它的到来并没有多大的意义,虽然用了两年多的时间来开发,虽然最初测试时创造了万人在线的佳绩,但是因为对网络游戏认识的缺乏,游戏核心内容的匮乏,让它很快淹没在当年的韩流中。而在2001年到2002年,原创网络游戏虽然在逐渐地增多,但是其数量不及韩国进入中国市场作品的1/10。直到2003年,原创网络游戏才越来越多地出现在我们的面前,不过无论从数量还是从质量上对比,我们都显示出与韩国、欧美、日本等游戏产业发达国家巨大的差距。似乎我们的原创力量都还太薄弱,主导市场的网络游戏名单里,没有原创游戏的身影。

难道中国网游的原创势力就如此渺小么?很多人一直这样以为。可是当我们制作这个"中国网游原创势力大盘点"的专题,当我们历数遍布于中国大江南北的游戏开发力量时,我们发现这个"结论"只是我们根据表面现象而做出的臆测罢了。在中国这片土地上分布了很多星星点点的原创力量,从北京到上海到广州,从福建到内蒙古到黑龙江齐齐哈尔……在这可以穿插中国地图的两条线上,都有我们的原创力量在默默地为中国网游的未来耕耘。他们或许已经浮出了水面,他们或许还隐藏在浮华的网游市场背后,但是他们和他们的作品正在一步步地前进,直到把它呈现给中国千万玩家。如果说我们看不到原创势力的火焰,那是因为他们都还是星星之火,尚未燎原。他们一直都是国内网络游戏市场的一份子,他们用他们的视角来观察已经发生的一切,来总结所有前人的经验,来分析成功与失败,来指导自己手上的这张原创游戏牌。在市场的喧哗逐渐归于理智之后,他们对自己手上的牌,需要出得更加地谨慎,不仅因为那是一场残酷的竞争,还因为,他们代表了中国网游的原创力量,他们是中国原创网络游戏的希望!

如果说玩家有一只眼,他们看着游戏从无到有,从生到灭;而游戏厂商有另一只眼,他们看着这个市场从羸弱到茁壮,从冷静到疯狂;那么媒体就是第三只眼,看到了过去和将来,看到了现实和梦幻。我们更希望借助这第三只眼,可以帮助人们看到更多,看得更远。

一切都已经发生,一切都正在发生,一切都还没有发生……

PART 1:昔日英雄,历史为镜明就里

> 以铜为镜,可以正衣冠;以古为镜,可以见兴替;以人为镜,可以知得失。
>
> ——李世民

中国网游市场的第一桶金

与今天中国网络游戏市场充斥着的韩流游戏相比,三年前的中国网络游戏市场看起来很干净。国内的老玩家对网络游戏的认识和理解,大部分是从1999年,UO在国内出现非官方的民间服务器时开始,虽然这款始祖级的网络游戏并没有给国内的游戏市场带来什么直接影响,但是它却让中国玩家第一次见识到了脱离MUD时代的图形网络游戏的震撼。虽然在UO出现的前几个月,国内的乐斗士工作组已经开发出了一个介于文字与图形之间的类MUD网络游戏《笑傲江湖之精忠报国》,并在2000年创造了180万注册用户,8万余收费用户的佳绩,但是严格意义上说,这款游戏仅仅是昙花一现,并没有成为市场的主导者。但是不论是UO还是《笑傲江湖之精忠报国》,都在不断刺激着一个巨大的市场逐渐浮出水面,这个市场缺乏的只是一把能够将导火索点燃的火焰。而这火焰,在今天看来,应该就是天下华彩的《万王之王》和智冠的《网络三国》。

从霸主到陪读的演变

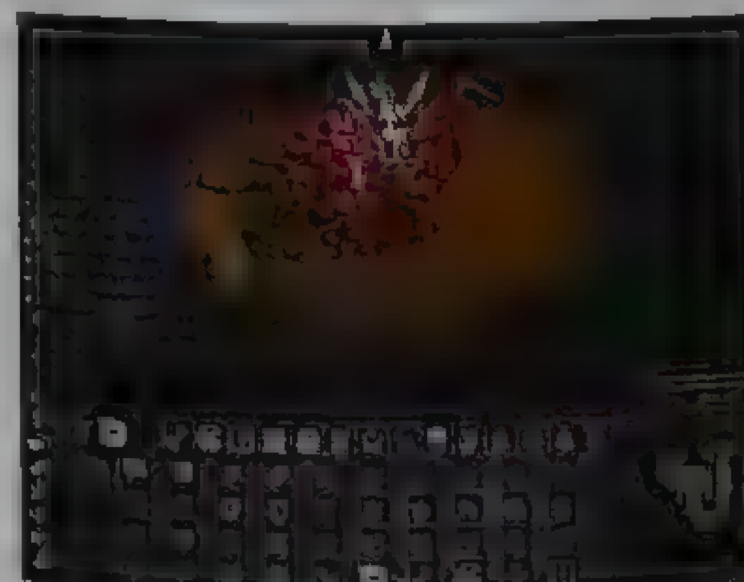
案例分析①:《万王之王》兴衰聚变

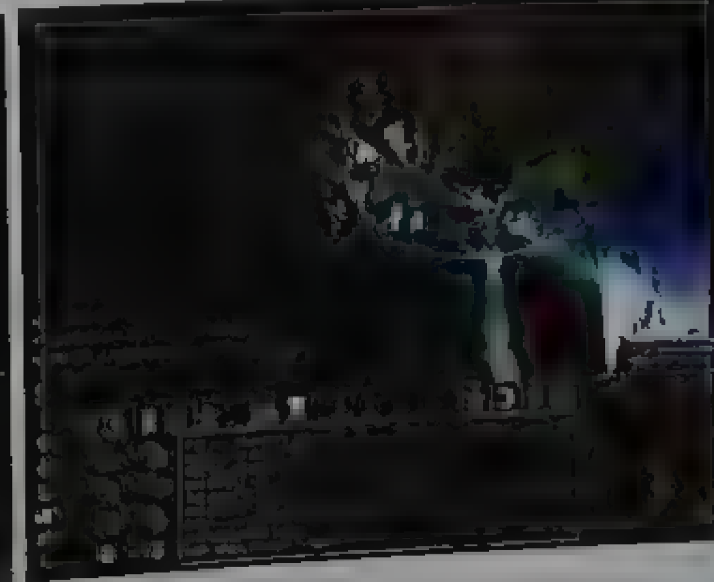
2000年7月,雷爵资讯(Lager)开发的《万王之王》经由天下华彩正式引入国内,这是由中国人开发的第一款全图形网络游戏,也是国内出现的第一款真正意义上的中文图形网络游戏。《万王之王》的前身其实是由雷爵资讯经营多年的同名文字MUD,当时在国内推出的这款作品,换种说法就是文字MUD版《万王之王》的图形版。在当时com泡沫破裂的阵痛期,外界一直对网络产业感到失望的时候,华彩重金在中国大陆发行《万王之王》,被很多人看成了疯狂的行为,但是谁也没有想到,正是《万王之王》的发行让一个蠢蠢欲动的巨大市场冲出了束缚它的壳。

与过去那些MUD类网游的遮遮掩掩不同,天下华彩为《万王之王》打造了一整套在当时来说堪称完美的宣传推广计划,除了在当时的很多IT媒体上都能看到《万王之王》的广告,你还可以看到后来已经成为重要宣传手段的"游戏代言人"策略。在那个网络游戏显得异常贫瘠的时代,赢得了眼球就等于赢得了市场,《万王之王》的注册用户数量就如同脱缰的马儿一样疯狂地蹿升。如果我们可以用"第一就等于特殊历史时期的全部"来形容《万王之王》的话,那么在2000年,这款游戏的确曾一度成了网络游戏的代名词。

然而当我们今天回过头来看看这款游戏时会发现,《万王之王》的成功并不仅仅因为它是中国网络游戏的第一,而是在于它用优秀的游戏品质和符合时代的市场运作手段给《万王之王》的销售和推广建立了一套完整的体系,并以此来不断地扩大自己的用户群从而赢得源源不断的收益。

细细地推算下来,《万王之王》的成功并非投机,并非偶然。即使到今天,国内也没有几款网络游戏能象《万王之王》那样有着丰富的游戏内容和完善的核心设计。这很大程度上得益于它的前身本就是一款相当完善的文字MUD,在一切基础条件都已经具备的情况下,它需要做的仅仅是将所有的文字以图形的方式来表现,你完全可以从中体验到文字MUD(一度被认为是最好玩最富于幻想的网络游戏形式,可惜逐渐被图形网游的发展趋势所取代)中包含





的所有的可玩性。而今天被很多公司作为他们游戏主要卖点的骑乘系统、宠物饲养系统、国家系统、转职系统等等，其实早在《万王之王》中就已经出现，而象亲手兴建城邦、制造物品这类在现在看来也很时髦的元素，也都包含在《万王之王》中，这就是为什么到现在仍然有不少人会为UO痴狂，同时又对《万王之王》赞赏有加的原因。

只是谁也想不到《万王之王》的没落就和它的崛起一样迅速，今天的《万王之王》因为华彩的倒闭而转回给了雷爵，虽然没有死掉，但是已成了"植物人"。不过现在分析起来，《万王之王》的失利并不奇怪，归根结底它是被市场所淘汰。当它冲入市场，挖出了第一桶金之后，网络游戏市场的巨大潜力也显露了出来，很自然的，这引来了很多公司的窥视，这些公司根本没有网络游戏的运营经验，但是华彩的运营成功建立了直到今天都一直成为通用模式的运营体系。于是众多的公司开始杀入市场，并且选择了最简单的方法——代理韩国网络游戏。2001年开始进入中国的一批韩国网络游戏，成为了市场新的焦点。客观地说，虽然象《千年》、《红月》、《龙族》等作品，在游戏的核心设计及完善程度上远不如《万王之王》，但是他们有着更加适合当时中国玩家口味的设计——精美的画面、简易的上手、肆无忌惮的PK，以及更快速的级别提升。

而造成《万王之王》没落的另一个重要原因，则是2001年，在度过了鼎盛时期之后，华彩内部矛盾激化，单机产品线崩塌，公司难逃解体的命运，而作为原华彩主线产品的《万王之王》此时也成了被遗弃的孤儿。在华彩将死之际，《万王之王》重又回到雷爵的手里，而此时的网游市场正被韩国网游大肆分割，作为制作公司转型成为运营商，雷爵由于经验不足而未能及时根据市场调整产品，就算之后接连推出了多个更新版本，也依然无法挽救已经失去的用户群。一个失宠的图形引擎，一个不成熟的运营公司，让《万王之王》从王者的地位落到了市场的最底层。所以说，《万王之王》的没落是市场规律的作用，只是让人奇怪的是，为什么雷爵直到2003年才会有开发《万王之王Ⅱ》的消息呢，难道不嫌为时已晚了么？

案例分析②：《网络三国》步履蹒跚

在《万王之王》刚刚发行两个月，2000年9月，智冠蓄谋已久的《网络三国》就开始在大陆地区发行，这是在当时唯一一款与《万王之王》分庭抗礼的网络游戏，其火爆程度虽然没有能超过前者，不过倒也是伯仲之间。值得一提的是，因为《网络三国》颇具中国特色的背景及图象设计，加之优于《万王之王》的网络环境，因此在当时也曾将一部分玩家从华彩手中抢了过



去。2000年，韩国网游未有大动作，所以当时国内的网络游戏市场，竞争主要集中在《万王之王》和《网络三国》之间。而这两款游戏有着不同的文化特色，前者是属于欧洲中世纪风格的幻想式网络游戏，而后者则是源于中国传统题材。从当时的情况来看，已经相当完善的《万王之王》很难有大的突破，相比之下，《网络三国》的文化核心与中国玩家更加贴近，而发展的潜力也更大，抱着"三国"这面游戏业内的金字招牌，《网络三国》赢得了大量"三国"迷玩家，以及武侠爱好者的青睐，在学生玩家群里，成为比《万王之王》更加鼎盛的主导产品。所以就在《万王之王》制霸全国的同时，《网络三国》也成为当时国内网络游戏市场的一方领主！

然而今天的《网络三国》也因为运营状况不佳而被改成了《三国演义Online》，做出这样的决定智冠也多少有些无可奈何。伴随着《网络三国》的是噩梦一样的外挂阴影，本来已经逐步完善的《网络三国》被突如其来的外挂冲得昏头转向，原来井然有序的游戏内部世界失去了平衡，智冠在处理外挂问题上也显得经验不足，外挂没有得到有效的控制，大量玩家失望地离开了，投入韩流的怀抱，而《网络三国》也因此一蹶不振，直到《三国演义Online》的到来，虽然其版本更新速度越来越快，可是游戏却一直没什么起色。

《万王之王》和《网络三国》的成败经历警世着我们，新兴的网络游戏市场瞬息千变，或许你上半年还是老大，但是下半年可能就已经成为二流作品，中国这个特殊的网络游戏市场上什么让人想像不到的事都可能发生，加上各类投机行为仍然存在，如果不具备足够的应变能力，那么在市场震荡的时候，极有可能就直接地被市场淘汰！

艰难曲折的原创网游道路

网络游戏在中国的崛起，可以让所有的游戏人都眼睛放光。困扰了中国游戏人近10年的盗版问题，似乎在网络游戏开始收费的一瞬间就得到了"完美"的解决，如果没有私服的出现，或许所有的人都会坚信这一点，至少在过去的两年时间内的确如此。于是，大批过去国内开发单机游戏的公司开始坚决地走制作网络游戏之路，这其中包括了作为国产游戏之表率的目标软件和金山西山居。而在他们开始谋划着自己的网络游戏宏伟蓝图的时候，国内的网络游戏市场并没有等待他们的作品来填补市场的空缺，抢滩者们集体制造了规模庞大的韩流突袭，当我们的游戏人们闭关之时，国内的网络游戏市场已经被韩流占据了半壁江山。当他们的游戏推出后，并没有象很多人期望的那样有足够的力量来反攻韩流，从已经取得的成绩来看，太多的问题需要我们去解决，摆在原创网络游戏面前的是一条难走的曲折道路。

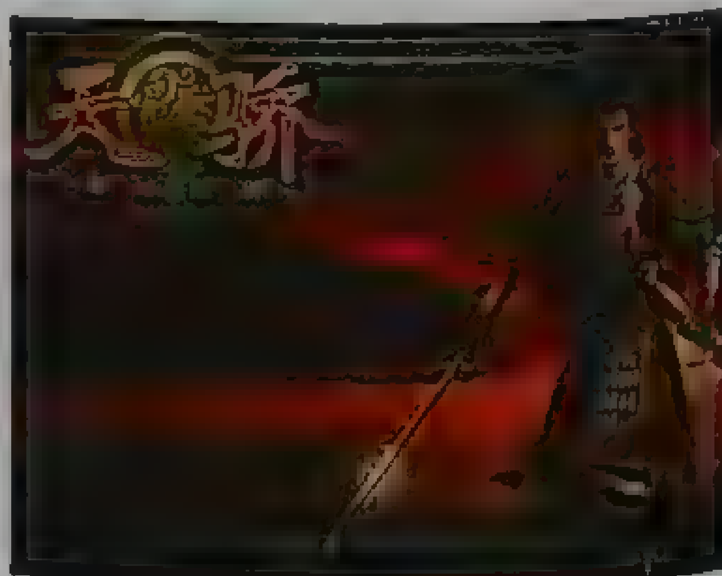
向左走，向右走？

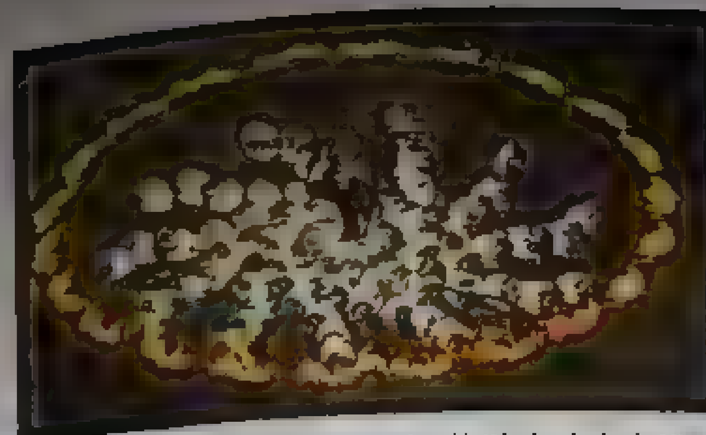
案例分析①：目标完美主义定《天骄》

2002年11月的时候，我第一次接触了目标软件准备投入市场的网络游戏《秦殇世界》，当时是这样的名称，而后来在国内运营中被更名为《天骄》。当时是为了给这款游戏做一些宣传文章，所以我参阅了大量的设计原案资料，对游戏大部分设计内容至今都还记得很清楚。而我对此游戏也寄予了厚望，希望目标软件能一扫原创网络游戏的颓势，象单机时代的作品一样打造出新的精品。

然而在游戏投入运营后，随着气势磅礴的POLO车计划的落幕，一切都归于了平淡，代理商欢乐时代除了非典时期曾有过一些动作，其它时候并没见到值得让人称道的市场推广手法。最终《天骄》并没有取得期望中的成绩，反而成为单机游戏转向网络时代的又一款尝试作品。

有人说，是张淳和目标一直倡导的完美主义害了《天骄》，因为这早已不是大而全的时代，市场呼唤着小而精的产品，而《天骄》却完





全没有认识到这一点。的确，从游戏的内容设计上看，《天骄》几乎囊括了一款网游可以包含的所有内容，源于单机作品《秦殇》中的五行系统，勉强成为《天骄》的主要卖点，而反观《秦殇》战网，所有玩家希望获得的却仅仅是畅快的战斗所带来的乐趣，或者说仅仅是为了追求视觉和感官上的快感。五行、任务、门派、技能分支……这些被称为"游戏特点"的内容，在众多象病毒一样不断复制"成功范例"的韩国网游的夹击下，在所有人都在追求着3D华丽场景和战斗效果的时代中，变得势弱而声微。异常庞杂的系统，掩盖了游戏本身应该具有的鲜明个性，同时也使玩家很难上手。目标似乎迷失在了自己的完美主义里，而忘记了给这些干柴添上一把火——在一个完整而庞大的互动世界里最基本的游戏意义是什么？目标没有想清楚，所以《天骄》没有火。

案例分析②：金山西山居豪赌《剑网》）

2003年，原创网络游戏最大的新闻，莫过于金山西山居跳票长达半年的航母级作品《剑侠情缘Online》的问世。投资1500万，耗时三年，西山居全体成员放弃单机产品全线转入《剑网》开发，中国第一游戏音乐人罗晓音为《剑网》量身定做的背景音乐……如此多的噱头让《剑网》必须如同航母一般，承担大大小小的期望和评估。或许金山也希望能借《剑网》再次主导国内软件市场，但是金山却没有想到，承载了太多玩家希望的游戏，同时也需要背负更大的责任。于是在7月下旬，游戏开始投入测试之后，一切问题都爆发了。

技术上存在的诸多问题让金山陷入了彻底的被动局面，谁也没有想到《剑网》会有一抓一大把的Bug充斥在游戏中。测试开始后金山所有的技术力量几乎全部投入到抓"虫"的运动中，发现一个问题改一个，再发现问题再改，但是在反复修改的同时，很多玩家却失去了耐心。虽然在测试开始后不久，连邦就以4000万的天价拿下了《剑网》点卡销售的总代理权，但是《剑网》却被迫在8月底进行了二次内测，以不断地修改技术上的漏洞。

金山的过分自信几乎葬送了国内第一游戏品牌，但是他们的虚心和进取也在不断地为《剑网》修身。经过三个多月的调整，《剑网》艰难地度过了测试阶段，终于要进入收费时期了。金山在以后的游戏开发中也必须告诫自己，单有自信无法做出一流的产品，完善的技术和充足的准备工作才是最重要的！

目标、金山，原创阵营里最为重要的两面旗帜，在单机时代都曾经创造了辉煌的成绩，网络游戏的大潮让他们选择了以单机经典作为网络游戏市场的切入点，但是他们显然都还没有将网络游戏市场与单机游戏市场的区别认识得足够清楚。经验不足，准备不够充分，转变的过程漫长，而程度却不够深，造成为两大王牌原创公司失意网络游戏的结症所在。与目标、金山情况类似的，还包括中文游戏市场上的王者大宇，他们的《轩辕剑Online》因为同样的原因而导致游戏内部平衡体系糟糕，职业设计毫无特点，游戏整体缺乏可玩性，即使有成功运营《魔力宝贝》的网星来负责市场运作，一样落得个惨淡经营。

向左走还是向右走？或许这个问题有点多余，但是却必须面对，单机经典的招牌在网络游戏时代不能适用，游戏品质不过关，再好的牌子玩家也不会买帐，市场的冷落就是最好的证明。我们希望目标的完美主义能在他们的坚持下得到实现，也希望金山的虚心和积极进取能给他们带来新的生机，正如目标软件总经理张淳所说的："所有开发公司的第一款网游产品所遇到的问题，以及犯过的错误，都是非常相似的，有过经验之后，相信第二款或第三款产品会越做越好！"



眼球≠市场，响雷更需暴雨

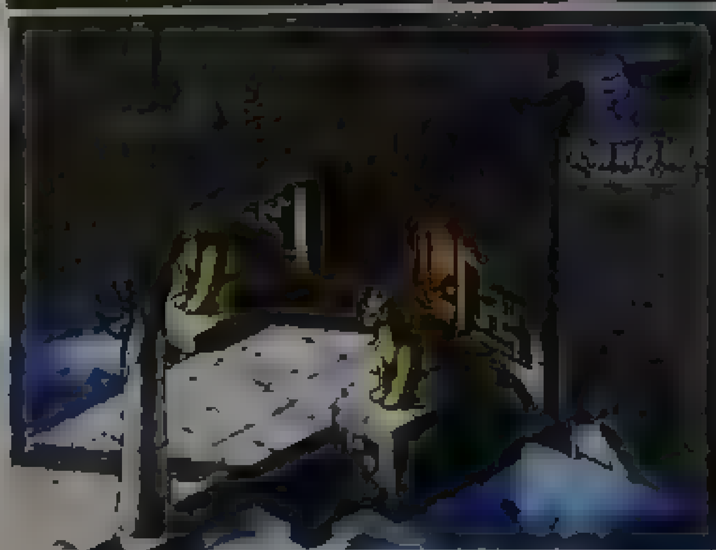
案例分析①：天晴数码开创国际拓展道路
（案例游戏：《幻灵游侠》）

2003年的E3大展上出现了一款名为《幻灵游侠》的网络游戏，它那富有东方色彩的名字清晰地标志着它来自中国。

如果说目标软件是单机游戏时代拓展国际市场的先行者，那么天晴数码就应该是网络游戏时代的"目标"了。不过《幻灵》所取得的成绩并非来自于他们的游戏品质，这类Q版武侠题材游戏，在实质内容上并没有什么创新。游戏最大的吸引在于宠物系统，抓住了当时玩家的普遍喜好，同时，在男男女女的感情问题上大作文章，不但推出了结婚系统以迎合大多数上网者潜在的网恋嗜好，更设计了夫妻任务，以便于打发"少年夫妻"们的无聊时光。但这一切，都不是《幻灵》成功的关键。

《幻灵游侠》最大的成功，在于把握住了时机，正如同一时期迅速窜红的《传奇》一样，"天时地利人和，缺一不可"（盛大陈天桥语）。其时正值热门网络游戏《龙族》遭遇着封包事件，第三波处理不当而导致大量玩家失望地离开，而恰在此时，《幻灵》定下了借助网络手段打造"知名"品牌的推广策略，并借助当时已初具规模的网游资讯站17173，长时间不遗余力地宣传推广，直接吸引网游玩家的眼球。这一策略也为后来的网游运营商，打开了一条新的思路。但是令人们感到诧异的是，当时大家只看到了《幻灵》的铺天盖地，却完全没有意识到，天晴数码与17173其实都在同一屋檐下——同属于福州网龙（中国）公司。不过，正是这种"天时地利人和"的幸运，才使《幻灵》走出了市场运作最关键也最成功的一



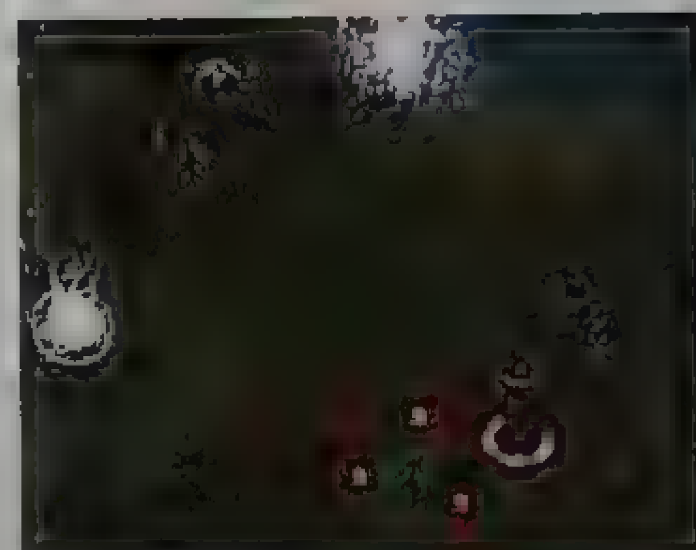


步棋。而未来，天晴数码与17173的亲密阵线，也依然会继续下去，不出意外的话，2004年天晴数码将会同时运营4款原创网络游戏作品，而按照计划，参展E3将会成为惯例，天晴的作品国际化路线，也依然继续。

案例分析②：步步为营的卓越
（案例游戏：《不灭传说》）

前两年国内某游戏媒体刊发了网络十大写手之一的今何在所著的《悟空传》，而随后这位"名家"的另一作品被香港一家游戏开发公司看中，选为网络游戏开发题材，这就是2001年的那款《不灭传说》的背景剧情之由来。





卓越被国内玩家所熟悉也是从《不灭传说》开始，可惜这是一款相当理想化的作品，虽然有宏大的小说作为背景素材，但却未能实现其宏大设定中的冰山一角。到最后，只剩下一副庞大游戏场景的空架子摆在那里唬人，而其实的游戏内容却与当时流行的韩国网络游戏相差甚远。其理想化最严重的问题在于，标称的丰富多变的任务分支最终都没有实现，而令人费解的回合制战斗系统，又阻碍了一批玩家的深入探索，在测试阶段就已经被很多玩家所放弃。最终，《不灭传说》也就不了了之。

不过，经历了2001年的盲目乐观之后，卓越数码在2002年里始终保持着低调，这反而使他们的第二款作品《新西游记之大唐天下》，有了一次质的飞跃，也让人们看到了卓越的进步。任何的成功都不可能一蹴而就，因此我们也有理由相信，已经成为摸爬滚打在网游制作领域多年的老牌公司的卓越数码，必将会做出一款令玩家满意的作品，而对其下一个产品《武林Online》，我们也将保持着关注。

案例分析③：盘古的曲折江湖路
（案例游戏：《侠客行Online》）

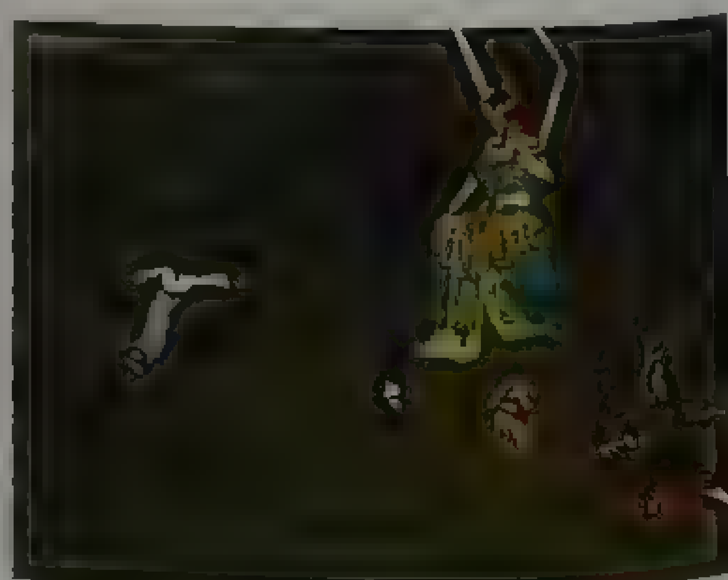
在MUD时代，厦门盘古就一直在"侠客行"这个题材上做文章。2001年，网络图形版的《侠客行》在盘古手中问世了，但是它并没有象之前《万王之王》那样从MUD跨越到图形平台之后大放异彩，先前MUD版本中的很多乐趣在图形化后反而都被抹杀了，游戏变成了类似"网金"的挂机挂机再挂机、练级练级再练级的无聊作品，毫无挑战的游戏过程一开始就失去了大批"侠客行"爱好者。而其后，盘古聪明地将这款产品甩给了急于想靠一款产品来体验网络游戏市场的TOM网。遗憾的是，尽管TOM为《侠客行》重新包装、重新定位、重新推广，做足了功夫，但是无奈游戏品质一般，而没有在玩家中引起任何反响，最后TOM也放弃了它。遭到抛弃的《侠客行》后来曾几度易手运营商，拙劣的游戏品质和不稳定的运营环境，最终让《侠客行》落在了网游群的角落之中。

2002年，盘古软件又开发了另一款网游作品《帝国在线》，因为设计思路的独特，曾在2002年初掀起了一阵风潮，不过这款游戏也属于半成品，技术的不成熟和错误的市场定位，让《帝国在线》漏洞百出，新版本的推出不仅没能弥补原来的错误，反而让漏洞加剧，结局就是刚推出不久就彻底地垮掉，令人唏嘘不已。

案例分析④：昱泉迷失在3D世界中
（案例游戏：《笑傲江湖Online》）

因为在单机时代用所谓的3D化活生生地把《笑傲江湖》和《神雕侠侣》这两大金庸武侠题材给糟蹋了，所以在国内，昱泉的声誉一直不算好，一度曾有一种说法——什么都不怕，就怕昱泉再涮金庸武侠。

2001年昱泉再次开涮"笑傲江湖"，不过网络版的《笑傲江湖Online》推出后倒是博得了不少的掌声。经过大幅改良后，带入了单机版游戏剧情及人设的《笑傲江湖Online》，让昱泉第一次坚信3D化的制作思路没有错。《笑傲江湖Online》由此也成为昱泉第一款得到国内玩家认可的游戏。不过，这款产品的成功很大程度上都要得益于它借鉴了不少EQ的设计思路，在



那个复杂的引擎之上进行简化，创造出了自己的精良引擎，加上是国内第一款纯3D的武侠类网络游戏，游戏的战斗设计得非常畅快淋漓，所以一经推出后，便让不少第一次感受到3D类网络游戏无穷魅力的玩家如痴如醉。在2002年初，《笑网》的火爆程度并不亚于刚刚崛起的《传奇》。

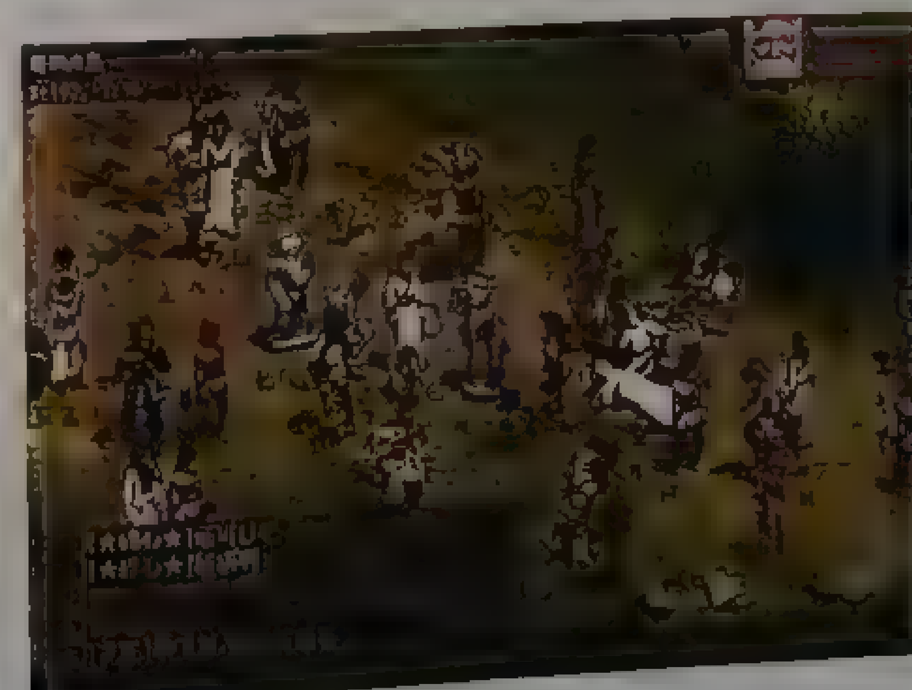
可惜的是，昱泉对网络游戏的认识不足，又缺乏管理经验，使游戏虽然具有了完美的外表，但却没有一个坚强的内在。设计思路的误区，技术上的不成熟，导致昱泉在后续的版本更新中，对游戏武功平衡和技能效果进行了反复的修改，这不仅没有使游戏更加完善，反而打破了原有的平衡，使玩家强烈不满；再加之系统漏洞，最终引发了大规模的物品复制事件，游戏的缺陷越来越多地暴露出来。由于没有料到会出现如此严重的问题，在措施上无法有效防治复制的发生，昱泉不得不重新制作新版本的《笑网》以图挽回败局，但在时间上，毕竟拖延得太久了，大批玩家也在等待中流失。最终，虽然《笑网》被改得接近完善，但是已经失去了玩家，《笑网》逐渐没落了。

经历了《笑网》的伤痛后，昱泉的脚步其实也未停止，不过其后的几款3D网游产品虽然都力求创新，但又未能真正投玩家所好，因此依然没有获得如《笑网》般巨大的收获。直到最近的2003年，昱泉最新作《M2神甲奇兵Online》的问世，才又让玩家们对其产生了一丝希望。

案例分析⑤：网易打造多元化网游平台
（案例游戏：《大话西游》）

com风暴过后，大量的网站开始寻找盈利的途径。中国的门户网也不例外。2000年，网络游戏出现的商机开始被一些人评论为网络世界最后的一块蛋糕，于是，门户网开始打起了网络游戏的主意，而丁磊和他的网易，就是其中的先行者。

2001年底，网易自主开发的《大话西游》正式投入测试，事实证明，第一次涉足网络游戏的网易在游戏的设计思路上出现了严重的误区，谁都没料到《大话西游》过高的门槛不是因为游戏的上手难度，而是因为虽然上手简单、任务简单，但是游戏的战斗平衡做得实在糟糕，新手几乎很难在游戏里生存下去，很多人进游戏半小时要死3~5次，这样的生存难度足以让大量玩家对其失去兴趣。



不过令我们佩服的是，尽管《大话西游》在2001年底推出后一直状况不佳，但是网易并没有就此放弃，反而投入了大量的精力，开始在原游戏的基础上开发下一代作品。经过近半年多的努力，2002年8月《大话西游Ⅱ》宣布问世，众多先前让玩家不满的问题全部得到了修正，而游戏内部世界的平衡性也得到了加强，于是，中国网络游戏史上的又一个奇迹诞生了——在第一代游戏运营状况不佳的情况下，网易的第二代"西"作品推出后，却迅速地夺回了市场，并在2003年创造了峰值超过20万的在线人数记录。

以上案例，是2000~2003年间国内最重要的原创网络游戏的情况，可以看到，大量原创网络游戏并非按照阶段性的规律，进入网络游戏市场，而是因为铺天盖地的网络游戏浪潮，让很多公司不得不在网络游戏上开始做文章。而这样的匆忙，也让很多公司在介入网络游戏的时候根本没有充分的心理准备，也没有足够的能力来应对新市场内可能出现的问题，更有甚者，根本是在完全无知又缺乏足够的技术实力的情况下，而盲目地介入了这个领域。在这样躁动的大环境中，有部分公司甚至寄希望于玩家的无知，纷纷做着能象盛大那样利用高明的游戏运营手段赢得玩家眼球的发财梦。现在看来，《不灭传说》的彻底，《侠客行》的失利，以及《笑网》的没落，都有其必然性。它们的通病在于，根本就没有真正把技术和市场联系在一起。好的产品不一定就有市场，只有符合市场需求的产品才可以获得成功，这是在任何商业领域都不会改变的原则。而《大话西游Ⅱ》之所以能够重生，除了游戏品质的提高外，也与网易久经网络战场的运营经验分不开，更重要的一点是，他们真正懂得了玩家到底需要的是什么。

如果说，从逆境中重新崛起，是很多游戏公司都需要学习的课题，那么上述公司，可以说已经在用行动递交毕业答卷。历史告诉我们，只有正确地认识了网游的市场，有质量过硬的产品，才能通过适当的运营手段获得成功。今天的网络游戏市场，并非以疯狂的推广手段赢得眼球就有了市场，如果我们听到了响雷，但是没有随之而来的暴雨，那么干涸的土地也不会因为响雷而获得生机。

眼球≠市场，响雷更需暴雨，网络游戏的开发和运营，道理相同！

PART 2：管中窥豹，原创势力齐转型

想吃苹果，吃到苹果，吃饱苹果，吃好苹果，吃很多水果……是一样的境界么？

——中国著名财经记者·曹建伟

原创游戏的希望还是累赘？

随着网络游戏市场的蛋糕越做越大，其利润空间也在急剧地膨胀。一些拥有技术但是一直还在观望的公司，开始下决心加入战团，从网络游戏市场内分一杯羹。拥有技术实力的开发团队也迅速地获得了投资，进入了开发阶段。于是，原创网络游戏的力量在我们这一次进行统计的时候忽然翻了几倍，而其中不乏颇具创意值得期待的作品。按照我们的经验，一批作品中只可能会出现一两款精品，而其余的大部分，将成为市场的糟粕，于是我们在历数了短期内即将投入运营的作品后，提出了这样一个问题：当越来越多的原创公司出现之后，他们的作品将是原创网络游戏崛起的希望，还是打击国人信心的累赘？在国内各大团队的技术实力已经相差不大的情况下，又是什么决定着其作品的成败呢？

案例分析①：梦工厂西南起航（案例游戏：《侠义道》）

2002年底，国产游戏的标杆人物裘新正式离开工作了7年的西山居，返回故土成都创业。在经过接近一年时间的开发后，他们的第一款网络游戏《侠义道》就要问世了。

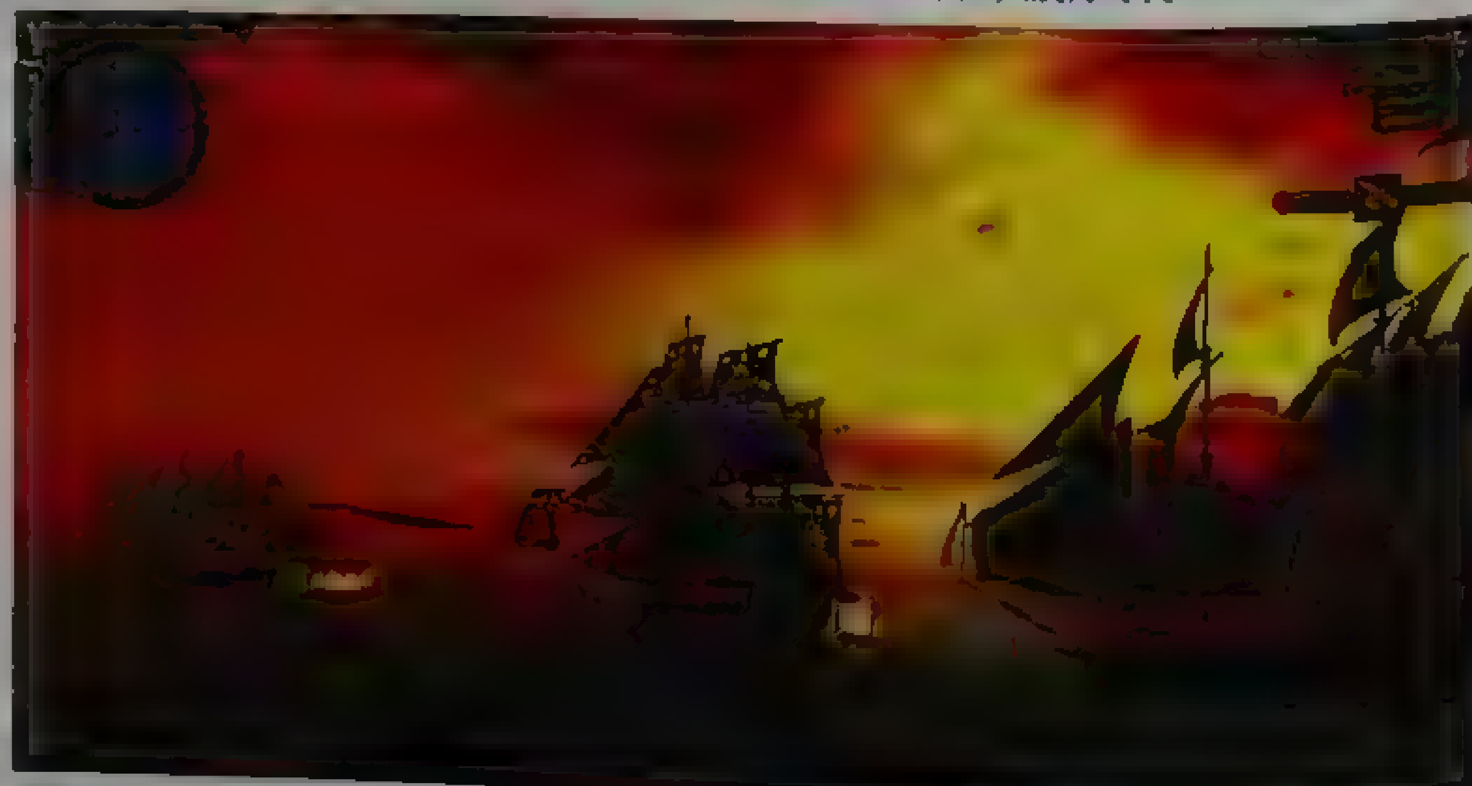
《侠义道》的诞生与裘新的武侠情结有着莫大的关系，在与裘新的几次接触中，他都谈到自己要开发一款能包含中国武侠文化精髓的网络游戏，不过从此次《侠义道》的设计来看，颇有一些大杂烩的感觉，因为该游戏设计了一个虚拟的古代中国朝代“天朝”，以此朝代的闭关锁国、外敌环视、奸臣当道的内忧外患时期为背景，而游戏的门派则包含了一切在中国大地上可能出现的大小十几个派别，场景设计内还会出现绝情谷之类的地方……整个《侠义道》看起来似乎就是一个所有武侠元素，所有经典武侠人物、帮派、事件的大汇总，只是你在其中最初扮演的是一个不起眼的角色。裘新说：“我们要在充分发挥现有的特点和优势的基础上，再在客户端和服务器端、数据库等技术方面全面突破，在题材、速度、服务和技术方面拥有全面的竞争力。”想法虽好，但是大而不精的游戏，原创网络游戏史上已有过失败的例子了，但愿《侠义道》不会步其后尘。而一直对武侠情有独钟的裘新，能否创造第一个原创武侠网络游戏的经典之作呢？拭目以待！

案例分析②：海和天空搞鬼网游（案例游戏：《画魂道 Online》）

老一些的玩家应该还记得几年前的那个瞬间工作组，这个因为《赤壁》、《烈火文明》而闻名于世的开发小组，在2001年推出了《鬼寺》之后就销声匿迹了。不过2003年再次传出了他们的消息，投身海和天空数码科技有限公司的瞬间工作组，即将推出他们的首款网络游戏《画魂道 Online》。

《画魂道》最开始的计划是做成单机游戏。“在设计之初，《画魂道》被定位成一款单机AVG，然而随着单机游戏市场和网络游戏市场状况之间的巨大落差，造成很多资源向网络游戏倾斜。为了抓住机遇，我们决定朝网络游戏方而发展，既要在短时间内推出产品，又要规避风险，于是尚在开发中的《画魂道》就成了我们转型网络游戏的首选。”瞬间工作组总监刘冶如是说。于是，第一款以神怪故事为背景的网络游戏就此诞生了。如果你回忆一下当初的《鬼寺》，就应该大致想像得出这款全3D的网络游戏是什么样子。不过，这一次游戏的背景取材不仅是《聊斋志异》，还包括了《卧虎藏龙》、《蜀山传》等电影作品，仿造单机时代的《轩辕剑》系列，《画魂道 Online》还会有一个神怪图鉴。

“在设计《画魂道》的人物和环境时，我们充分考虑到网络游戏的社会性，因而我们借鉴了很多题材的元素来避免一些过于另类或者让部分玩家不能接受的设定，而使它能被大多数用户所认同。”从刘冶的描述中，我们可以认为《画魂道 ONLINE》将会是一款集合所有中国神怪传说的全3D神话网络游戏。而让我们关注的一点是，游戏将不会出现明显的职业设定，可以根据玩家的喜好自由地发展，学习各类技能。不过这款游戏的成败，关键之处还是在于《鬼寺》中拖沓烦琐的类“生化”战斗设计是否已经成功地被改成3D环境下的酣畅淋漓。“我们应当尽可能地选择我们擅长的游戏体裁、技术实现方式，把重点放在如何提高游戏的乐趣上，而不是如何去追求技术高新尖和勉强去表现其他地域的文化。只有把本土特色的产品做好了，才可能会出现由中国游戏制作人开发的国际化的游戏产品。”但愿刘冶说的是真的。



案例分析③：天堂蜗牛驶向大海（案例游戏：《航海世纪》）

KOEI结束了《大航海时代》系列的开发是一件让所有人都为之遗憾的事，在网络游戏题材过分集中的国内市场，苏州蜗牛似乎觉察到了在市场空白处入手可能存在的商机。正好，缺少海洋冒险题材作品的网络游戏市场迎来了由国人开发的《航海世纪》。

《航海世纪》的场景风格有些类似于老派的欧美奇幻类游戏，不过可以明显地看出，游戏的设计思路大部分来自“大航海时代”系列，比如以海港和大海为主旋律，同时允许玩家通过边缘地带进入部分内陆地区探险的设计，在这过程中就会出现发现物、遗迹、稀有动物等等随机或因地点而固定发现的事物和事件。不同的是游戏是在3D环境下进行的，与《大航海时代Ⅳ》中的仿3D有着比较大的区别。据说开发组为了能让海洋的天空表现得更加真实，还特地去了一趟海南拍摄实景，而从公布的截图来看，游戏的画面的确是一大亮点。游戏的职业设计也大同小异，与《大航海时代Ⅱ》对比一下就会发现，军官、海盗、商人等职业都能找到对应的人物，连三种战斗模式都可以找到根源所在。

除了3D的场景，和加入玩家互动甚至结婚的自由度外，你完全可以把《航海世纪》看成是中国人开发的“大航海时代 Online”。它的出现弥补了市场的一个空白，但是并不意味着他就会成为市场的弄潮儿，虽然它有优势，而且是第一次带着玩家走遍全世界的网络游戏，但毕竟“航海”题材的受众并不广，针对大众而言，驾船远航远不如在虚构的幻想世界内拼杀来得爽快，《航海世纪》要想带着苏州蜗牛成为来年中国网络游戏市场的黑马，实力尚待商榷！

案例分析④：牧羊人入主神话世界（案例游戏：《仙侣奇缘》）

裘新离开西山居创办了梦工厂，《剑侠情缘Ⅱ》的另一位主技术王炜则远赴内蒙古，创办了牧羊人工作组。其第一款游戏，则是命名极为浪漫的《仙侣奇缘》。

该游戏目前还没有确定运营商，成品倒是出来了。根据目前公布的资料，游戏是在神话的根基上结合了大量武侠要素。比如游戏的背景是以神话时代玄武帝遗留在人间的八把神剑为起点，但是主旋律却是人间武林正邪两派对神剑的争夺。游戏的技能设计也是以仙术加武术的混合为主，不过游戏涵盖的元素相当庞大，诸如技能、头像、场景、角色都要以三位数来计算，而装备之类则是冲上了四位数。游戏内还分了十正派十邪派，可以想像一下这个仙界人间结合的世界究竟有多大。

当然，仅仅有数字并不足以让这款游戏为我们所关注，我们感兴趣的是游戏战斗中加入的连续技，这种在单机领域内已经屡见不鲜的设计方案在网络游戏中用得并不多，而《仙侣奇缘》的连续技还能配合仙术、武术及相应装备来使用。可惜游戏的风格还是没有走出“剑侠”的老路，所以此游戏极有可能与《剑网》、《侠义道》和接下来将看到的《刀剑封魔录 Online》、《傲世 Online》一起去开辟一块小战场。

如果仅仅在原创网络游戏里做一个对比，那么你会发现，在引擎技术上，众多游戏之间已经不存在多大的差距，作品选材也不再简单地局限于武侠之上，决定一款原创作品成败的关键在于能否将好的策划、好的创意，通过恰当的技术表现出来。其实很多原创网络游戏并不是没有好的创意，而是在创意的实现过程中难以跨越技术表达这道鸿沟，或者说经过技术表达后与想像中的样子出入太大，甚至丧失了特点。希望在即将推出的这些原创作品中，这道让人头疼的鸿沟上能出现一座桥，哪怕只是一道小小的独木桥。

以上案例中的游戏，在设计思路上与过去的众多网络游戏也有着区别，更大、更庞杂、更多元素……几乎成了共同的特点。这与之前的《天骄》有些类似，那就是把能做的就全做了，但我们又不能将《天骄》的状况往上套，毕竟已经有了前车之鉴，这些后起的游戏制作组怎么说也应该意识到了“没有特色就等于没有卖点”这一要害吧。

单机转型能否走出冷遇怪圈？

面对着《天骄》、《剑侠情缘 Online》和《轩辕剑 Online》的冷反应，单机游戏在转入网络游戏市场后陷入了奇特的冷遇怪圈。不过这一个怪圈并没有阻止更多的单机游戏向网络游戏转型，更多具有品牌价值的单机作品开始谋图在网络游戏的世界里也能一展身手。即便是已经遭遇失利的公司也并没有丧失对自己手上的单机品牌作品的信心，而是在实践中不断地改良已有的作品，并将其下一代作品作为开发的主方向，或以第一次转型的经验来作为下一部作品的基础。从目前各大公司的开发进度来看，单机作品转型网络游戏的第二次浪潮即将到来！

案例分析①：像素的“格斗”刀剑江湖（案例游戏：《刀剑封魔录 Online》）

《刀剑封魔录》在今年的两款单机作品算是出了不少风头，而其转向网络的速度也堪称惊人，或许像素从一开始就下了这样一步棋——对自己可以确定能赢得市场的作品先发行单机版打响声誉，再迅速推出网络版趁热打铁。所以像素在发布资料片之前，已经传出了网络版的消息，市场热度一直没有消退。

《刀剑 Online》最大的吸引力在于其畅快的战斗设计，从单机版中延续过来的闪避、防御、必杀、连招、破绽、暴气等特点，在网络版中得到了加强。更多的剑招被设计出来，熟练运用之后就好像玩格斗游戏一样异常地爽快。另一个值得我们关注的设计则是阵法。以阵法作为卖点的游戏不在少数，按照《刀剑》的设计，阵法将是一个完全以团队配合为主的战斗模型，能否熟练地发动阵形与玩家的操作熟练程度和对阵法的理解有关，当能够完好地发挥阵法威力时，一些看上去非常难对付的对手就会变得不堪一击。

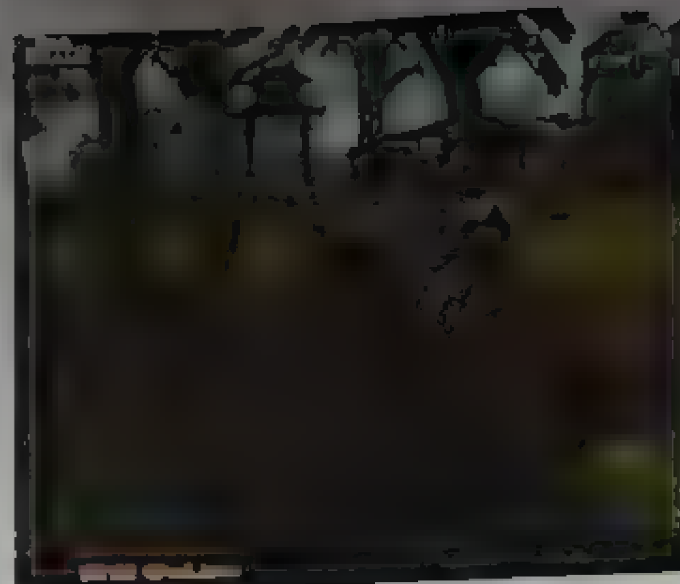
《刀剑》的三大特点中以“竞技”最为诱人，这并不是单纯的PK，而是相当于一对一的比武大会，在比试开始后系统会要求等级初始化以把对垒的玩家放在同一水平线上进行PK，而胜负的决定则纯粹演变成与格斗游戏完全相同的操作技巧比赛。所以以像素所设计的众多内容来看，游戏针对的都是些喜欢激烈对抗的玩家，虽然很难说是否会成为国内登峰造极的网游作品，不过以其独特的创意占据主流市场问题不大，当然前提是这些创意不会毁在技术之上。

案例分析②：目标强势孜孜以求
（案例游戏：《天骄Ⅱ》、《傲世 Online》）

目标在2004年将投下两枚重磅炸弹，一是《天骄Ⅱ》，另一个则是《傲世三国 Online》。

从目标的开发方向来看，其注意力仍然集中在经典单机游戏的转型之上，《天骄Ⅱ》之前的名字为《复活 Online》，而全3D的《傲世 Online》则与《傲世三国》系列有着不小的联系。《天骄Ⅱ》实际上将游戏的故事进行了一次时光倒转，回到了秦始皇之前的战国时代，游戏的主要特点与《天骄》非常类似，除了画面细致、任务更新、技能及角色更新等等元素外，标正游戏之前的那种杂而不精、大而无色的窘境，是《天骄Ⅱ》首要的目标。

《傲世 Online》则是另一番格局。虽然同样源于单机，但是目标并没有让游戏走单一网络化路线。《傲世 Online》第一大亮点在于其3D画面表现，属于质的飞跃。不仅是全3D的场景，同时还将电影分镜的手法运用到了动态场景中，这让游戏的真实细腻程度在国内网络游戏中首屈一指。玩家进入游戏之后的发展已经不再单纯是以练级为目的，而是需要通过不同的技能立足于乱世，通过众多的策略来确定你的发展目标，从小的城邦到大的国家，都是由一个玩家逐步建立的。而游戏的战斗也讲求策略与阵法并重，这与《天骄》中的阵法有异曲同工之妙，而游戏中特意加入的年龄系统更可让你感到人生在世，不过寥寥数载。《傲世 Online》的设计，虽然摆脱了单机游戏的束缚，但却又一次走上了完美主义之路，所不同的是，目标应该可以在前面的尝试中吸取教训了。



除了以上三款即将推向市场的单机向网络转型的原创作品外，还有一款长时间悬而未决的《碧雪晴天 Online》，这款游戏在去年就已经开始了内测，但是一年多时间过去了，该游戏却一直处于封闭测试状态未能对外开放，让人摸不着头脑。

目前国内原创的单机转型网络的作品中，目标软件是走得最为坚决的一个，即使遇到了挫折困难也没有放弃。正如之前我们曾经提到过的，张淳坚信的，“有了经验，后续作品将可以得到极大改观，甚至出现变革”的想法，正在目标人的努力下得到实现。反倒是《刀剑伏魔录 Online》在让人期望的同时，更有一丝担忧，因为这款游戏的设计思路将会改变这两年来玩家形成的玩网络游戏的惯性认识，从来没有人尝试过不考虑等级差异而纯粹以战斗技巧来定战斗胜负关系。所以说，出色的创意是一把双刃剑，突破固有的模式在可能获得成功的同时也存在失败的风险，这其中还存在之前提到的技术实现的问题。所以《刀剑 Online》极有可能在游戏在线人数到达某一个临界点，以缓慢的速度来发展，而是否能突破这个临界点，就要看运营商的功力了。

不管从哪一个角度来说，单机游戏转型网络已经走过了第一个阶段，正确地认识网络游戏，以网络游戏的特征来重新设计单机题材而非大部分照搬，这一点已经得到了众多开发公司的共识，以上三款单机转向网络游戏的作品，将是除了大宇一直处在保密阶段的《仙剑奇侠传 Online》之外比较焦点的作品，现在我们还无法期望它们直接就可以获得巨大的成功，但是我们也很期望这些作品都能走出过去单机转网络之后无法摆脱的命运怪圈。

对于目前的原创网络游戏生存环境，目标软件总经理张淳这样说：“网络游戏前所未有地给国内游戏开发企业提供了一个巨大而真实的市场，作为一个从最困难的环境中走过来的单机游戏开发商来说前景是非常乐观的，我们不怕竞争，因为我们已经经受了最残酷的考验。”

■ 探索原创网游之路

自从以网易为代表的门户网开始介入网络游戏市场后，门户网站对网络游戏的运营就开始逐渐呈现出另一番景象，即在代理游戏的同时逐步开发自己的网络游戏作品；而象华义这样之前以代理网络游戏为主的公司，也在逐步地研发自己的作品；世模、天图等新近注资的游戏公司则开始走国际合作的道路。

经过三年时间的市场运营，国内的公司是否已经意识到掌握技术的重要性，而逐步开始转移重心？而象天人互动、第三波、奥美等在单机时代以代理为主的公司，在转入网络游戏市场的经历又对国内众公司大规模步入开发造成了什么样的影响？这将是关于原创网络游戏的前途，和未来中国网络游戏市场格局的重要探讨！

案例分析①：华义的危机意识
（案例游戏：《人间》、《铁血三国志》）

外挂禁不住的《石器时代》不再是市场的热点，代理商华义也必须开始寻找新的出路。不同的是这家老牌厂商选择了自主开发而非继续代理下一款作品。

华义在游戏开发上投入的资金不可谓不大，在成都其投资开发的《天下无双》虽然已有成品，可是在测试不久就又因为质量问题而被驳回，而华义的另外两款原创作品《人间》和《铁血三国志》倒是都已经确定了运营。关于这两款游戏，之前已经有过大量的报道，这里不再累述。

从华义放弃代理新作品开始自主研发产品，可以看到华义已经意识到了周围环境存在的危机。到目前为止，国内的网络游戏公司并没有出现常青树，而往往是在某公司短时间内称霸一时后又迅速地退出主流舞台。以今天国内市场上游戏的更新速度，再想以代理某款产品赢得大部分的市场份额已经不可能，只有自主开发适应针对市场的作品，才能在高速扩充的市场内占据一席之地。虽然还没有办法保证游戏的高质量，不过华义的确已经开始如此做了。

案例游戏②：国际合作浮出水面
（案例游戏：《丝路传说》、
《天之炼狱》、《搜神记》）

2003年有三款游戏比较特殊，世模的《丝路传说》、天图的《天之炼狱》以及欢乐时代的《搜神记》。它们的特殊，是因为它们可以算作国人的游戏，但是技术却全部来自韩国。

《天之炼狱》和《搜神记》目前已经进入了测试期，相信大家已经对此二作有了一个大致的了解。这两款游戏的情况比较类似，都是由国内的公司出资买断韩国技术，然后进行中国式的包装。这即是说，《天之炼狱》和《搜神记》并非完全地原创作品，它的主体技术和开发都是在韩国完成之后再转手到中国，然后由国内的公司加上了一层包装，从而制作成我们看到的“原创作品”。

《丝路传说》则属于另一类，它是世模与韩国方对等的合作，由中方提供游戏全部的内容策划，而实现这些内容的技术则全部交给韩国方来处理。不过追溯根源，此作的起因仍然是韩国方欲开发以“丝绸之路”为题材的作品，但可能是因为韩国人对此题材研究不到位，而邀请世模参与开发此作。于是最后将呈现的，就是一款以古代贸易为主题，横跨欧亚大陆中古文化的庞大作品。

这三款游戏都可算是国际交流合作的产物，这类合作从侧面反应出国内的游戏从业者已经承认了与韩国方存在的技术差距，而在逐步寻求解决差距的办法。天图和欢乐时代的技术买断，虽然游戏的本质依然是韩国货，不过中方却拥有了对游戏源代码的修改权，即在技术上不会再完全依靠韩国方，而世模的方式则是中方对游戏的所有内容有决定权，但是在技术上并没有占据主导地位。性质上虽然存在着差异，不过这却让中方逐渐地在中韩合作上有了一部分的主导地位，而不再是各方面都要对韩方唯命是从。以三家公司的国际合作为开端，更多的跨国合作即将拉开序幕，借助双方各自的优势，游戏的国籍问题或许会越来越模糊！

网络游戏市场在不断扩大，如何占领市场并获得源源不断的利润，这是一件让众多公司都为之头疼的事。今年奥美、天人互动、第三波等过去以单机为主营项目的公司在网络游戏领域相继境况不佳，已经证明不是有作品就会有市场。原创网络游戏担负着更重的责任，必须走一条有自己特色的道路。

网易是这方面的先行者，他们的《大话西游》系列并不仅仅能看成是他们“坚持就是胜利”的结果，更重要的一点在于，在一代作品与二代作品的更迭之间，对比一下国内其它运营公司的情况，网易已经充分地认识到了自主版权的重要性。试想一下，如果《大话西游》是网易代理的作品而非自主开发，那么网易根本不可能等来《大话Ⅱ》的诞生，更不可能创造奇迹，若真那样的话，《大话西游》此时恐怕早已退出这个市场了。

华义则是另一种典型，没有技术实力控制游戏，在《石器时代》爆发外挂危机后，虽然一段时间内外挂促使《石器》的发展，但是最终游戏被外挂蚕食，市场热度也急剧消退。之后虽然华义曾试图代理其它作品，但是市场的变化已经让华义的经验废了多大的用处，到这时华义才意识到自主产权的重要性，于是数款网络游戏的投资开发几乎同时进行，而题材亦各不相同。

国际化的合作是任何一个行业发展的规律，天图、世模、欢乐时代以特殊的方式在这一领域跨出了第一步，虽然目前还无法保证会取得多少好的成绩，不过这一步的迈出却非常重要，因为它解决了目前困扰国内游戏开发者的技术与创意如何结合的问题。正如我们之前说到的，国内的游戏公司并非没有好的创意，而是在创意通过技术出成品这一环节往往会出现问题，而韩国人的技术恰好能帮助我们弥补这一点。不过这只是暂时之策，从长远角度来说，我们必须从游戏行业发达的地区学习到先进的技术，并自主地掌握从创意到技术实现的一切开发过程，这才是原创网络游戏的最终出路！

PART 3：制造革命，争夺未来主沉浮

……规模还很重要，因为规模是杠杆，深度和广度可以容纳更多的投资、更大的风险以及更长久对未来的投入。

——IBM前CEO·郭士纳

上面的这句话，目前只能用到盛大网络一家之上。盛大网络创造了一个奇迹，即一家公司在运营两年主业务之后不仅成功融资，并且规模急剧扩张80倍，正在筹备在美国纳斯达克上市。盛大规模的扩充速度让人吃惊，而同时它的规模正带着盛大向更深一层的行业资源开发迈进。以同样的模式代入原创网络游戏公司之上，我们会“惊愕”地发现，似乎没有一家原创公司算得上有足够的规模，更不用提去赢得更多的投资、更大的风险和对未来长久的投入了。

然而逐步规模化又是任何一家有志气的公司在扩大的道路上不可避免的一步，原创网络游戏要想在今天的市场上掀起如同两年前韩流一般的风暴，不是这样一款一款游戏逐步推出、小打小闹就可以实现的，国内网络游戏市场仍然是韩国作品占主导地位，目前被很多媒体和厂商鼓吹的国产游戏反攻从何而来，是否有了足够数量的作品就意味着可以反攻，中国原创网络游戏何去何从？

案例分析①：奥维混沌“时空”界限
（案例游戏：《时空》）

奥维是家名不见经传的公司，最近一段时间因为《时空》而被关注，原因无它，就因为其游戏作品里有很多极具创意之处。

有什么样的创意可以让一家公司倍受关注呢？如同游戏的定名那样，游戏最大的特点就在于“时空”之上，这一方面是因为游戏所设计的三大种族跨越了过去、现在、未来三个时间距离，而空间也会因为时间的不同而转变，这就是所谓的“混沌模式”。在这个模式下，不同的种族、不同的等级、不同的时间进入同一地点后，会看到截然不同的两个世界，即是说，一切都是交错的，当然它不会毫无规律，否则整个游戏也就毫无秩序可言了。让我觉得有趣的是，此游戏是否从电视剧《穿越时空的爱恋》中得到了什么灵感，因为游戏的另一大创意则是生与死的转变，它不是让玩家死亡后就以掉经验或装备的方式重生，而是设计为，

一旦没有一个异性来和你恋爱，靠爱的力量获得拯救，那么你就会被装入第四种族幽冥族，接受考验后才能获得重生。

创意的确非常独到，然而最大卖点——混沌模式却并不足够让人乐观。归根结底，技术能否实现这个创意？这个创意虽然相当好，但当深入每一个细节的时候，其逻辑关系在时空交错时非常地错综复杂，逻辑思路很容易被扰乱。但是作为开发人员逻辑不能乱，否则作品最后也会秩序大乱，那么作为初生牛犊的奥维，是否真的能打死这只难度巨大的老虎？现在还很难下结论。

而另一个问题则是，如何让玩家能够理解游戏所要表达的逻辑关系？虽然时空交错的，但是不能让玩家在游戏里出现不明白或逻辑混乱之处，否则谁会愿意继续将一个自己都不明白是怎么回事的游戏玩下去呢？况且如果生死轮回的设计是每一次死亡都要转第四种族，这个循环可就太可怕了！

案例分析②：移动游戏制造革命
（案例游戏：《手机大航海》）

移动游戏在兴起，这是网络游戏（网络分有线和无线，我们通过网线的登陆方式称为有线网络，而通过手机信号接入网络的方式则称为无线网络）的一部分，但是原创作品在这方面极度缺乏，目前仅仅有《手机大航海》可以进入我们的视野。

天空远景的这款《手机大航海》从今年5月推出，一直处于火爆运营状态，这与游戏收费运营后所做出的强大宣传攻势有关。这个游戏说起来非常简单，就是以航海冒险为主题，以上百个港口城市为舞台的角色扮演类游戏。玩家可以扮演纵横四海遍游五洲的夺宝奇兵，或是选择做个威风八面的海盗、海盗婆，再或是富可





敌国的实献商人、以剿灭海盗为乐的赏金猎人。而游戏内容的变化来自开发商提供的各类不同的活动，比如仿《大航海时代》的寻找四海霸者之证。游戏内容简单，加上操作容易上手，所以用户数量在过去的半年时间内迅速地增加，“116006”这个接入号码流行一时，天空远景当然是利润滚滚。而该公司也已不是第一次从移动游戏上获益，在《手机大航海》之前他们已经开发过《侠客岛》、《千王之王》等数款手机游戏作品。

移动游戏市场就如同三年前的国内网络游戏市场一样，潜力大得惊人，但是这似乎只引起了少数边缘企业的注意，而大部分原创游戏开发商并没有打算涉足其中。之前奥美鏖下的怡采曾打算开发《侠盗罗宾汉》的移动游戏版本，但是最后不明原因地夭折。移动终端增值服务近些年的增长维持在5%~10%左右，随着手机的普及范围增大，这个增长率还在不断地上升，在3~5年内将达到每年市场价值200亿。所以一些厂商也在积极地投入手机移动游戏的开发，而此部分需要投入的成本也制作大型网络游戏要少得多。

套用一句军事理论，开辟新的战场谋取全局，这是目前所有原创游戏公司需要考虑的问题，是否要介入移动游戏领域？介入则意味着可以赢得最早的利润和行业的领先，同时也意味着更大的风险。但是其庞大的利润空间，完全值得原创网络游戏公司分出一部分精力开发移动游戏，或许这意味着整个公司的战线会因此而拉长，但是当公司获得新领域的第一桶金而成功地扩大规模之后，规模的杠杆将可以推动着原创公司攀上新的高峰。当初盛大网络与电信结盟而形成了新的产业链，刺激其规模不断扩大，而今天移动游戏的结盟对象是中国移动和中国联通，这个道理和过程几乎完全一样！

如果说原创网络游戏的数量和质量都在提高是在酝酿着一场革命，那么这场革命爆发的时机还远没有到来，它需要更大的基础来支持它的爆发。一方面是因为目前国内一些公司，在开发游戏的时候仍然心存侥幸，并没有真正将网游作为自己的事业来对待；二是因为原创网络游戏公司除了开发有线网络游戏外并不知道还可以做些什么。而目前的市场环境已经对各大公司提出了这样一个要求：是要在目前的领域内继续前进，以目前的经验来开发精品，还是抓住新的机遇攻占另一块现在还不是热点的市场？是按照目前的缓慢速度继续进步，还是改变思路从另一个领域转攻市场，抑或是两者兼备？是躲在即将到来的革命背后分得一杯羹，还是挺立潮头主导未来？原创者们，是该做选择的时候了！

国内网络游戏开发公司列表：

北京目标软件
北京创意鹰翔
北京像素软件
北京大娃娃
北京海和天空数码科技有限公司
北京赛博先锋软件有限公司
北京辐射软件技术有限公司
北京金玉天立软件科技开发有限公司
北京朗金科技有限公司
北京阶梯梦工厂
北京正泰恒通科技有限公司
北京超越梦幻科技有限公司
北京红蘑菇软件开发有限公司
北京奥维在线软件技术发展有限公司
千橡寰宇科技发展（北京）有限公司
鲜宇（北京）数码科技有限公司
欢乐时代
魔方工作室

上海冠网数码科技
上海同风数码
上海寰梦数码技术发展有限公司
上海享亿数码科技有限公司
上海伊雄数码软件有限公司
上海弈动星信息科技有限公司
上海意境电脑科技有限公司
风雷时代 唯晶科技上海研发中心
盛大（全新工作小组）

内蒙古牧羊人游戏工作室
齐齐哈尔烽火游戏开发团队
西安乾软科技发展有限公司
苏州蜗牛电子
重庆宏信软件有限责任公司

广东凌龙网络科技有限公司
广州天宏远景
广州闪创科技
深圳风林火山
深圳华强智能技术有限公司
深圳市太极风科技有限公司
国蓝多软件开发（深圳）有限公司
易邦科技
[illegible]
[illegible]

成都诺亚信息产业有限公司
成都时轮宝数码科技发展有限公司
成都中邑数码科技开发有限公司
绵阳太古软件有限公司

福建阳光盒子科技有限公司
福建天晴数码
福建搜狐（月光流星雨）
厦门盘古

PART END：星火燎原，梦想希望待腾飞

> 一家真正公司的真正目的，不仅仅是要赚取利润，而是以服务全体对象社会的方式组成特别的团队，这在长期看来是商业的生命！
>
> ——教皇约翰·保罗二世：《百年散论》

2003年9月，中国政府在863计划中正式对网络游戏立项，调出500万人民币作为支持原创网络游戏发展的资金，而第一批收益者是金山和世模。这个结果颇让人有些意外，但是却充分可以看出，国家已经开始对网络游戏产业给予重视，中国游戏产业的环境正在得到改善。而就是在2003年，过去对游戏行业声讨不断的大众媒体也开始转变了态度，逐步以积极正面的角度报道游戏产业的各类新闻——经济效应推动社会整体的观念改变，这条规律正在作用到游戏产业之上。

从2001年到2003年，原创网络游戏从零开始摸索着前进，能取得今天这样的成绩，其实我们应该给予掌声鼓励，可并非我们吝啬这掌声，而是原创游戏的竞争力实在让我们的手无法拍到一起去。虽然外界环境改变了，市场格局改变了，游戏开发观念改变了，但是，原创游戏公司的一些劣根性并没有改变，鼓吹质量低劣的游戏之风仍然没有消退，以次充好的现象还在继续。虽然很多游戏目前运营得不错，但是我们似乎都受到数字的蒙蔽而忽视了这样一个现象：国内大部分玩家是新手，新手往往会以为他们接触的第一款游戏就是好的，而不愿意尝试别的游戏。所以，有些游戏还处在被数字蒙蔽的自欺欺人之中，游戏的实际品质如何，明者自明。

写下这番话，并非有意要批驳我们的原创作品，而是希望网络游戏的开发商能够更多一份责任感，我引用了《百年散论》中的语句作为这总结部分的题头，就是希望还局限于眼前利益的公司们能够清晰地知道，以服务我们的对象社会群体为宗旨才是商业最长久的生命源泉。

市场在扩大，在进行着自我调整，投机者必然会被市场所淘汰。我们相信很多人都是为了从青年时代一直就有的游戏梦想在开发游戏，但是同时我们必须面对现实：技术无法实现理想，优秀的创意要符合技术实力的客观要求，否则就是空想；市场决定成败，好的产品不一定就是适应市场的作品，不能适应市场的作品，产品再好也是失败的作品。这个现实可能会让很多保持梦想的创业者感到沮丧，然而这却不能回避，这就是商业的规律。

几年下来，原创网络游戏最大的结症在于，很多游戏没有想好就开始投入开发，一些人对网络游戏存在本质性的误解，误以为因为网游必然有测试阶段，就可以在测试期间发现问题再改，再调试，直到把它修正得看上去很完美。但是举这样一个不恰当的例子，如果一个美女从上到下都是经过整容的，你对她的美丽又会认可多少呢？如果说一款原创网络游戏推出来还是反复修改到面目全非的地步，那么作为玩家而言，那款游戏又有何吸引力和生命力呢？该是我们仔细想想清楚的时候了！

有人说2004年将是国产网络游戏复活之年，甚至提出“反攻”的口号，笔者认为这个想法很不切实际。韩国、日本、欧美的游戏开发技术实力远在我们之上，我们所能打的牌，不是技术不是资本，而是去开发迎和国人口味的作品以赢得更多的市场。虽然有些流俗，但却最实际。真正的反攻，是在我们的技术可以完好地表达我们的创意的时候，否则天图和欢乐时代也不至于要买断韩国技术，世模的创意要靠韩国人的技术来实现。所谓反攻，是要我们的产品真正具备了占领市场的实力之时才提的，而现在，还为时尚早。

或许这是一瓢让人不爽的冷水，但这是事实！三年来我们经过了太多的失败，太少的成功，看着市场被外来游戏蚕食攻陷，谁甘心？但是现在必须冷静。必须看到，只一味地以已有的开发经验，迅速地打造下一代产品，而没有将思路打开，没有将目标确定，再多的努力也都是徒劳。让我们把游戏的市场作为一个整体来考虑，哪一家公司应该攻向哪一个方向，可以达到多少市场占有率？每一家公司汇总起来，那就是原创网络游戏的力量！

我们习惯性地对原创游戏宽容，我们习惯性地给他们足够的时间去让我们看到一个满意的成果。如果在两年后，2005年，原创网络游戏可以夺回国内一半的市场份额，那已经是国产游戏伟大的胜利了。让我们期待，这些分布在中国大地上的点点星火，能点燃我们所有人对原创网络游戏的美好愿望，让所有人的梦想都在神州大地上腾飞！■



冬天又来了，只是今年上海的冬天似乎特别暖和。11月的天，笔者还披着衬衫满大街的跑。有时坐在公交车上望着天胡思乱想，猜想会不会是因为科技的进步，臭氧的破坏，二氧化碳密度的提高，温室效应的显著体现……想着想着竟觉得世界末日似乎离我们不远了（汗~），希望不是最近工作强度过高而导致的精神错乱。

如今这游戏产品的推广真是越来越难做，而且越做越难看。游戏数量的巨增，宣传创意的枯竭，策划人员的短缺，使很多商家已经到了饥不择食的地步，接二连三的闹出创意撞车，策划案乱抄，甚至连游戏活动的宣传通稿都是原封不动的照搬别人，这样的大"笑话"。而最近看多了厂商的新闻，全没什么新意，真是很无奈，难道这些公司的产品推广创意真的枯竭了么？有个做网游门户站新闻栏目的朋友曾经跟笔者抱怨说，那些大同小异的推销商品口吻的新闻，越来越多了，而且有的厂商新闻一天就发来7、8篇，还特别好心的批注上了1、2、3、4……！然后还强调说：一定要给我们标红啊！就好象，今天不出现他们的新闻，他们就会吃大亏一样。而最痛苦的就是，当你刚更新完一条新闻，然后打开信箱一看，"哇咧！哪个没人性的，连新闻9都已经写好发过来了！"可叹，如今的市场竞争真是残酷，当纷繁的广告已经不再产生什么实际效果的时候，厂商的眼睛也瞄准了新闻，这块最大的免费广告集散地。而回头看看，恶性竞争的最终结果又将如何，当新闻不再是新闻，当所有人都会制造新闻的时候，这些今天还坐在这里创作的文案和编辑们，又将何去何从。

不过话说回来，中国大陆的确是一个比较特殊的市场，激烈的竞争也确实使得很多游戏公司无所适从。回想起去年UBI宣布代理EQ开始，相信不少玩家也曾为之疯狂。到了内测期，由于帐号颁发的比较少，甚至造成了一号难求的局面。直至公测来临，火爆程度才逐渐降温。然而，笔者最近得到的一则消息，却着实大跌了一把眼镜，2002年位于欧美网游榜前列的EQ，在中国的同时在线人数竟然只有2000！这对于名扬世界的EQ，的确是个不小的笑话。按国内的网游情况来看，同时在线5000到10000人是属于保本经营，2000人实在可以用"惨不忍睹"这四个字来形容，但是究竟是什么原因造成这款游戏在大陆如此冷场呢？撇开画面、文化背景不谈，笔者看来主要矛盾还有下面几点。

第一是这款游戏的上手度太高，而且新手培养成本较高。在经历了韩国网游的"弱智"熏陶之后，玩家也很难接受此种界面复杂、功能繁多、操作起来几乎让人找不到南北的游戏方式。尽管EQ构筑了一个庞大的虚拟世界，但是越完善的东西也就越复杂，新手在游戏中需要一个相当长的适应过程，而国内的玩家，往往都已在韩国网游中丧失了那份耐心。

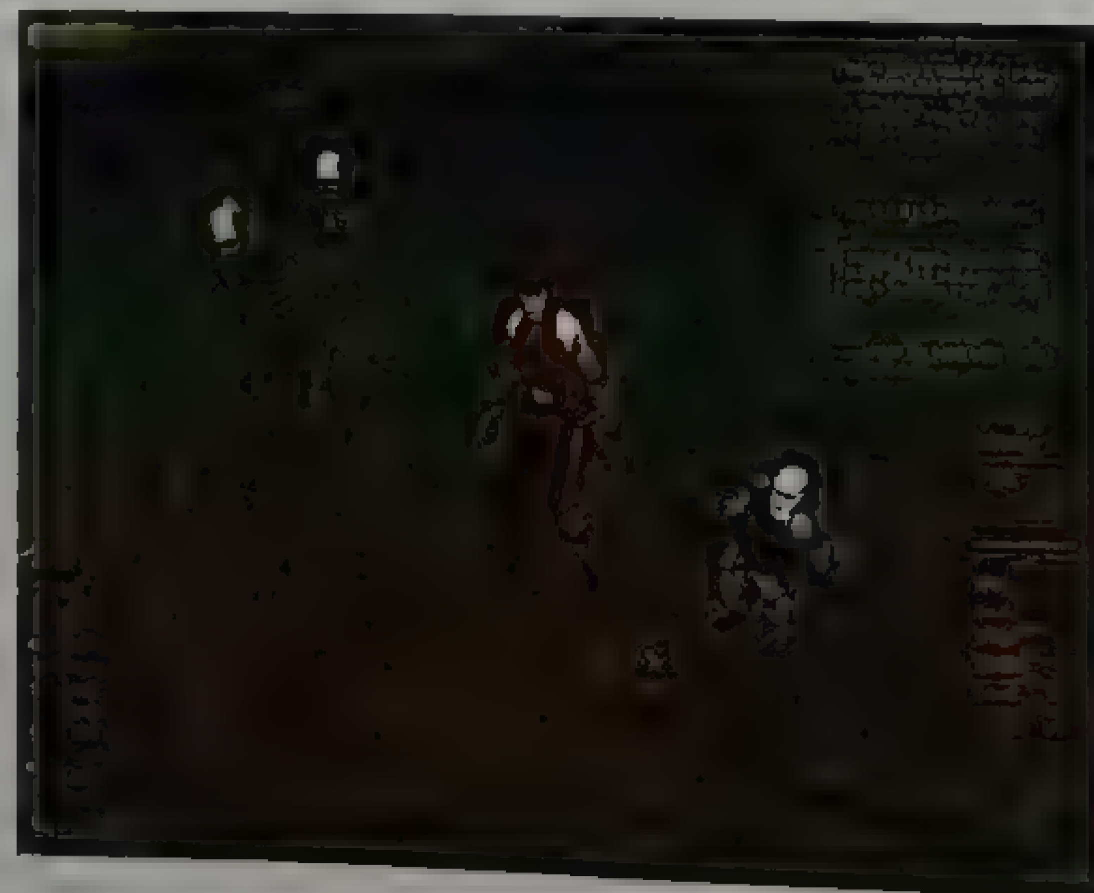
第二是游戏难度造成了个体玩家生存困难，游戏中怪物的AI和攻击力都非常高，玩家必须与各职业配合协作，组队练级。且各职业的特性都非常明显，没有能够独来独往的角色，而国内的玩家可能是因为文化背景的缘故，都比较倾向于做孤胆英雄，由于没有团队的玩家几乎无法游戏，导致大量新玩家因为无法顺利成长而离开，出现"后继无人"的现象。

第三是EQ的全3D画面和视角存在某些原始设计的不足，有人恐惧黑暗，而有人则缺乏方向感，主视角眩晕症偏生碰上了错综复杂的城镇和广大的外部区域，更令人费解的是，游戏中没有完善的地图指示设计，越怕迷路就越是找不到南北，由此也逐渐对游戏丧失了信心。

最后一点就是EQ的收费价格，阻挡了一批玩家的进入。包月55~60元的价格，使本身并不宽裕的学生族难以承受。现在很多网游都在争先恐后的向校园推广，而EQ却在这个时候，失去了学生族的支持，直接导致了其竞争力的降低，被市场远远的抛开也是可想而知的。

而与EQ同期进入国内市场的《魔剑》，目前的市场反应也是不温不热。难道欧美游戏在国内真的如此不受欢迎吗？

观之现在的《魔兽世界》，宣传火热万分，比起当初的EQ实在是有过之而无不及。不禁令人忧虑，《魔兽世界》进入大陆后会不会落得和EQ一样的下场？不过话说回来，暴雪的形象品牌摆在那里，"暴雪出品，必属精品"这句话也已经根深蒂固的种在了玩家们的心里，这次虽然是其首例MMORPG类型，但是暴雪也毕竟积累了那么多年的战网游戏经验，相信技术方面是不会让玩家失望的。而具体在国内反响如何，也只有看代理商和运营商等多方面的努力才能下定论。



11月以及未来的12月中，不能不说是网游市场的又一轮回潮，只要看看今明两年上线产品的计划，大家就会眼花缭乱了。不过，眼下也确实有几款新网游值得我们关注。

首先是沉寂多时的原创网游经典《万王之王》，最近又有了新进展。早就耳闻雷爵要出续作，而在消息得到证实后，《万王之王2》的一些资料也被逐步公开。比起一代，首先是画面将被3D化，国家的政治体系将被完善，衍生出几种不同的政体。最令人兴奋的是，本作的国家将以实体的形式出现在地图上，而不是以往通过传送门达到的那种虚拟的地区。这样一来战略方面便显得尤为重要，因为腹背受敌的味道实在不好受。而职业方面的调整目前还不得而知，不过单是以上几点就足以让万王迷们兴奋了。雷爵预计在2004年春天开始测试，相信不少玩家也和笔者一样，希望能够在《万王2》中找到原本在《万王》中携手共进的那份感觉。

略有些历史常识的人，相信一定都知道"丝绸之路"的故事。而目前笔者得到一个消息，以"丝绸之路"为主题的一款网络游戏《丝路传说》，将在年底与玩家见面。据说，本作是由国内游戏公司进行游戏策划，而后指导韩国公司开发完成的，并且在韩国已经过了内测期，不久即将公测。不过，对于此款游戏的消息，目前官方透露的非常少，笔者只得到了几幅游戏画面，从中可以看出全3D图象技术，还是相当不错的，美工水准相当高。笔者比较好奇的是，拥有着符合中国国情的游戏设定，以及韩国先进的开发技术，极富中国古典色彩的游戏，出炉后会是什么样子。不过相信随着时间的推移，这层神秘的面纱终将被揭去。

久游网自从8月宣布代理《猎人MM》以来，便一直不见动静，玩家翘首以待了几个月才终于等来了内测。某日，笔者在电子邮箱中终于见到了一份久游网的新闻。起初还以为是《猎人MM》的，打开一看，却是关于久游新进的一款网游的消息。这游戏的来头还不小，据说是由eSofnet公司开发的网游《Corum Online》（中文名定为：科隆），是著名的网络游戏《龙族》开发小组的最新作品。在韩国于10月1日才展开公开测试。从目前公布的资料来看，《科隆》的故事背景比较阴暗，以收集分散在大陆的5块水晶为主轴，而水晶又都处在地牢之中。因此不可避免的，玩家将在阴暗的地牢中花上较大的力气。而地牢的占领和防御又是游戏中最富特色的一处，颇有一番当年《地下城守护者》的味道。只是，相较久游对《猎人MM》的进展速度，笔者不得不怀疑明年春天是否可以玩到这款游戏，只是希望不要在还没有开测之前再收到久游代理第三款产品的信息……



不知道随着时代的进步，是不是也代表着需要通过法律来仲裁的纠纷也越来越多。且不说盛大那一连串官司打下来没个定论，害得用户连玩个游戏都不得安宁。笔者下面要说的，则是又一起民告官的案子，原告L先生，花了两年时间及大量的精力所辛辛苦苦收集的一身装备，在一夜之间被盗，而被告公司却不肯协助调查，以保护用户隐私为理由拒绝交出嫌疑ID的真实资料，于是一气之下，L先生把运营商告上了法庭。目前，北京市朝阳区人民法院开庭审理了这起国内首例虚拟财产盗窃案，并将在近期宣判。





然而使笔者疑惑的是，这告是告了，案也立了，但是法院会怎么判？该怎么判？又凭什么判？

众所周知，大陆地区不比台湾，目前还没有成型的"电磁记录"相关的法律条文来保护用户的权益。由这场官司，衍生出了两个问题。

第一是游戏中的虚拟装备究竟归谁所有。这游戏中人物的装备及金钱，按理说是玩家通过购买点卡来换取游戏时间，通过在游戏中的"劳动"所得的，那么应该是归玩家所有，玩家拥有对此绝对的支配权。可运营商却认为，这装备只是服务器里的一组数据，而玩家只是作为虚拟物品在游戏中的所有者，并不能够完全地支配这些东西。一时听来倒也分不出对错。不过笔者认为，既然这些装备是由玩家通过付费的手段在游戏中获得，那他就应该对此拥有完全的自主权。网络游戏和其他娱乐活动不同，他所购买的并不只有游戏中的时间，而是同样购买了在该段时间内在游戏中合法获取的一切东西。关于这点在台湾已经有很明确的条文规定：游戏中的虚拟物品归于"电磁记录"，属于玩家财产的一部分，运营商对此无权过问。对于这一点，笔者相信在成型的条例出来后，装备绝对是会被归至玩家财产中去的。

第二个问题就是，帐号被盗究竟谁应该对此负责？对此，笔者认为玩家应该对帐号负主要责任，而不是运营商。玩家一旦成功从官方申请了帐号，就应该对此负起责任，而官方只需保证该帐号可以正常使用即可。这就好比你把租来的东西弄丢了，总不见得去找租你东西的人来对此负责吧？而且，笔者以为，在不使用外挂的情况下，除非被人骗得帐号，不然帐号被盗的可能性实在是微乎其微。因为外挂不是由官方发布的软件，对此没有任何保障，制作者很容易就能把木马程序嵌套于其中，因而造成帐号被盗导致财产损失。因小失大这样的生意绝划不来。

相信到了发刊时，这场官司仍在审理中。在没有明确法规的情况下，审理此类的案件只有在之前一些略扯的上边的条例中寻找相关的依据，然而这终究只是杯水车薪。对于目前日趋成熟的网络游戏界而言，立法已经到了刻不容缓的地步。一个市场要规范，必须拥有相关的条例予以制约，这是大家都懂的道理。笔者也希望借这场官司，能够敲起一个警钟，使的这个产业能够有条不紊的发展，这才是大家都希望看到的结局。■

网先队活动看版

本期话题：梦幻西游内测

因为以前没有玩过《大话西游》的前两代，所以完全是从新手的角度去看这个游戏，确实有着很多闪光的地方！

首先是Q版人物造型很漂亮，而且有很多的动作，聊天中还加入了动态的表情，卡哇伊！画面和音乐背景营造的气氛，非常符合游戏环境设定。主角在选择人物造型时可以选择仙、魔、人三族，而且有不同的造型颜色，不过还是嫌角色可塑性小了，因为到处都可碰到与自己样子相同的人物，除了手上的武器外就看不出什么区别了，而且一个人物也只能使用两种武器。

人物在战斗或者完成任务后都能获得经验，但游戏的升级和一般的网游不同，经验到了升级标准后不是自动升级，而是放在那里要玩家手动去升，我第一次获得了好几百的经验，可却还在纳闷怎么都不升级?这种设计给玩家提供了多样的练级选择，而且那些经验也不全是用来升人物等级的。每个人物还有技能属性，在10级拜师以后，你就能学到一系列的师门技能，而这些技能也是需要经验来提升的。技能在达到一定的级别后，才能学会漂亮的魔法或者其它特技，所以是选择提升人物等级还是加技能，这个就由玩家来决定了。这样的设定，使游戏的可玩性得到了提高。而人物升级后会得到5点属性点，可自由分配，各种族有不一样的加点方式，培养出怎样的人物就全看玩家的了。

在宠物方面，可以说也是一大特色。玩家将拥有两种宠物形态，一种是出生后就可以在NPC那里领取的宠物，它的作用是为你捕捉其他的妖怪来任你差遣。它的等级越高你身上能带的宠物就越多，而游戏里的道具"宠物口粮"就是给它预备的。这只宠物将伴你一生，但他却不会为你战斗。为你战斗的是另外一种宠物，也就是你抓来的召唤兽。通过不断培养的，召唤兽也会不断的升级，升级后也会得到属性点，同时也有自带的技能。有时候刚抓到的召唤兽就会自带5个技能，很令人惊奇。由于玩的时间不太久，还不知道以后宝宝能否学习技能，或是幻化出其他样子，如果有的话，那将是非常有意思的事。

任务是《大话西游》系列的亮点，而在《梦幻西游》中，依然是任务不断，新手任务、师门任务、运镖任务、挖宝任务、抓鬼任务、种族任务、救援任务、帮派任务、剧情任务、赏金任务、特殊事件等等。这么多的任务是不是已经让你眼花缭乱了啊，呵呵，其实这些任务都是慢慢来的。比如师门任务，是要你拜过师傅以后，20级以上才让接的，而且任务都比较简单，不过是送信、买东西或者巡逻的任务。而做任务到30级后，就可以到大雁塔练级到40级，然后又可以继续做高等级的师门任务了。战斗与做任务穿插其中，而剧情任务却是贯穿你的整个游戏，可以慢慢地完成。还有更多的任务是需要和同伴一起去冒险来解决的。丰富的任务，让你怎么玩也玩不厌倦。

由于高等级的带新人会有特别奖励，所以从游戏初期就会有好心人带你练级，然后带你进师门。整个游戏给人的感觉是清新可爱，而且轻松幽默，人与人之间的氛围也非常好，不象其他游戏那样乌烟瘴气。聊天栏里时不时爆出一句：某某某挖宝的时候挖塌了妖怪的房子要大侠去平乱，让人忍俊不禁。当我10多级的时候准备去接师门任务的时候，师傅东海龙王冒了一句：你等级还不够20，我不雇佣童工。我当即昏倒。游戏中这样幽默的设定还有很多。

——BY 网先队·残酷天使

登陆游戏时，先来了段中国传统的皮影戏，唐僧师徒5人各具特色，悟空在前引路，玄藏骑白龙马悠闲自得，悟能随后大腹便便，悟净最末任劳任怨，外加那段优美的乐曲，单看着开头就有几分喜爱。进入游戏后，不管是何种族都会诞生在建邺城，也就是新手村。初来乍到，身无分文，该如何解决温饱问题呢，这个不难，建邺有各种可以供新人挣钱的任务，足够忙活一阵子的。最有趣的是捡废弃物，其实都是龙宫的宝贝，当系统公告："一阵飓风经过东海上空卷起了龙宫的一些物品和小动物，抛到东海湾和建邺城。"这时就要马上留心身边，会出现银两、药品和宠物，充分看出了制作组对玩家无微不至的照顾，呵呵！

《梦幻西游》的画面色彩艳丽，每个场景都有不同的风格特征，比如长安的喧闹，花果山的繁茂，方寸山的缥缈，女儿国的娇艳，地府的阴森都很好的体现出来了，外加配合上相映成趣的音乐，能使玩家感受到身临其境的快乐。我最喜欢的音乐当属战斗时的乐曲，民族乐器的激昂，打击乐器的铿锵，无不体现了战场中那份热血沸腾的快感，每次进入战斗总感觉不是为了练级而是为了欣赏这些音乐。

游戏中的交通非常便利，每个地图都不算大，城市之间有驿站，门派有传送点，还有飞行符可以在任何地点飞到长安、长寿、傲来等地点，这些都为做任务提供了方便。《梦幻西游》的战斗方式有两种，新手阶段是踩地雷，而到了高级阶段比如在大雁塔中，就是遇怪战斗。细心的朋友会发现，自己一个人的时候遇到的怪物不过2、3只，而组队之后，怪物的数量也随之增加，组满5人后怪物也会达到10只之众，这是游戏一个点睛之处。如此一来，大家不会因为队友分经验而行单影支，唯有积极的呼朋引伴方能得到更多经验，而在以后的任务与练级中，组队成为一个很重要的环节，没有队伍的人是不可能顺利完成任务的，何况还能结交朋友，互相请教，何乐不为呢。

总体来说这款游戏借着《大话西游》系列的成功经验，已经发展得比较完善了，但是还是有些不足之处的：1、各个频道的信息颜色杂乱，不够统一，希望每个频道都有各自的固定颜色和字体。2、地图能否也象聊天窗口那样可以放到游戏主窗口之外，这样方便玩家边看地图边面对主窗口操控人物。3、好友系统不太稳定，有时候可以看到上线好友，有时候就看不到。不过这些都是小小不严之处，相信网易也会及时加以改进的。

——BY 网先队·踏风而来

国内部分内测网游一览表

游戏名	公司	测试时间	网站
武林 Online	卓越数码	6月18日	http://www altimategame com/wul n/
水浒传 Online	火石软件	7月1日	http://www hero108 com/
火线任务	东方智通	7月18日	http://www. heatproject.com cn
幻境奇缘	中嘉多媒体	8月16日	http://www.aonl ne com cn
神之领域	上海兆瑞	10月8日	http://www.asgardonline com.cn/
雷霆战队	TOM	10月28日	http://karma tom com/
梦幻西游	网易	11月6日	http://xyq 163 com
天之炼狱	天图科技	11月7日	http //www t2dk com/
航海世纪	蜗牛电子	11月17日	http://www snailgame net/
信仰	天晴数码	11月中旬	http://www.tqxy com/forum asp
猎人 MM	久游网	11月中旬	http://mm 9you com/
M2 神甲奇兵	昱泉	11月中旬	http://www ism2 com cn/
梦想	硅谷动力	11月中旬	---
天堂 光与影	新浪乐谷	11月20日	http://www lineage.com cn/
A3	北极冰	12月中旬	http //www a3 com.cn/

炎龙骑士团 Online 诸神的契印



2002年1月，台湾省一年一度的游戏盛典GAME STAR，汉堂国际凭借《幽城幻剑录》的出众表现而成为当年最闪耀的游戏之星。颁奖典礼上，汉堂老总赵浩然先生在领取众多大奖之后突然向外界公布了一条震撼人心的消息——汉堂人气大作《炎龙骑士团》系列的续作即将开始制作，游戏不再是汉堂拿手的单机战棋类游戏，而是当时正大幅成长的网络游戏！

这个消息顿时成为了当时国产游戏界最热门的话题之一，不过之后汉堂便将这个神秘的"炎网"冷冻起来，除了在2002年底由企划叶明璋先生公布"炎网"的游戏类型是网络游戏"传统"的ARPG类外，便不再有任何的消息放出……时间慢慢流逝，20个月过去了，当玩家已经快放弃对这个游戏的期待时，沉寂已久的汉堂终于在11月6日，公布了《炎龙骑士团Online：诸神的契印》（以下简称《炎网》）的官方网站！久违的炎龙剑徽终于重现于世。

世界观设定

《炎网》的故事发生在一个被先民遗弃的世界『艾恩·夏拉』(Im Syalla)之中。当希尔法那个秃头大法师用"世界之钥"打开通往这个世界的大门的时候，来到这个世界的人们发现一切是那么的陌生而又熟悉。这个世界中的种种景致证明了罗特帝亚与马拉大陆上生存的众多种族的先民曾经在这个世界生活过，而到底是什么原因迫使他们离开了这个世界？这个世界到底隐藏着什么样的秘密？世界的背景设定很吊人胃口，至于游戏会如何发挥就要看企划的功力了。

世界观部分，除了世界的基本设定外，官网中目前还放出了三个城镇介绍。

『诺拉·谬恩』(Noral Myum)：由罗特帝亚移民建立的大城市。这座城市原来是亚雷斯率领罗特帝亚军进入新世界时为了建造军事要塞而就近建立的临时居住地，后来随着移民步伐的前进而逐步发展成一个热闹的大城。此外，在该城西北方的山岭之中有一座竞技场，不知道与此相关会有什么样的设定……

『米萨拉斯』(Mitharas)：原『艾恩·夏拉』世界中精灵族的故乡，是一座坐落于参天古林中的林中之城，精灵族回归这片大陆后自然将其做为自己的根据地。这座城市与其周围精灵之森的设定很像《罗德斯岛战记》中的"不归之森林"，城市的概念图非常漂亮，很能体现这座城市自然与沉静的风格，很期待『米萨拉斯』城在游戏中的样子。

『坎伯尔村』(Kenberls)：位于西北方『徘徊之森』中的伐木者小村。老冒险者修身养性以及新手上路的地方，对王国来说有着相当重要的经济意义，可能被设定为新玩家进行冒险的地方。

转职系统

在创造人物的时候，炎网允许玩家从罗特帝亚人、精灵族与异民族『亚修(xiu)人』中选择一个做为角色的种族。其中『亚修人』这个《炎网》中原创种族很值得期待，其神秘的背景和能力可能会让其成为相当受玩家欢迎的种族哦。而系列中有相当戏份的龙人族和兽人族在游戏中会扮演什么样的角色，含有科幻气息的科技文明（机器人盖亚！）是否会再度登场，也非常令人关注。

《炎网》初始职业的设定与《仙境传说》(RO)有点类似，玩家在创造角色时不能选择职业，只能做为一个新手(Newcomer，很有意思的英文)登场，当新手经过历练成长到一定程度的时候，就可以转职为其他职业。目前已经公布的有战斗系和神官系。



『战士』(Fighter)：战斗系的初阶职业。这个职业被描述成"FDO世界中战斗类职业的基础"，加上"初阶"这两个字的出现，我们基本可以确定炎网的职业有着明确的分类，并有性别与等级之分。在介绍中有一段文字值得斟酌"战士的修行看似杂而不精，但这个阶段正好是决定未来方向的好时机（转职战斗系高阶职业，也可能会有跨系的转职），适当挑选顺手的武器（联想炎龙中的职业，战斗系的高阶职业很可能按照武器的种类来分）和有效的特技组合（极有可能是战斗的卖点之一）作为自己的战斗风格，战士依然会是战场上的主宰者"。另外，女战士的造型是以精灵族的模样出现，这可能意味着种族与职业之间会存在一定的制约关系。

『修士』(Friar)：神官系初阶职业，主修回复和辅助型的魔法。这个职业在同类游戏中并不少见，但大多数的设定都是将神官归为魔法师的一种，像《炎网》这样将神官从魔法师中独立出来成为一个职业分支的，还很少见。从游戏简介来看，"神"在炎网的世界中应该具有很高的地位，而信仰不同神明，并成为神之代言人的神官们在这个世界中自然也扮演了很重要的角色。因此神官系的职业很可能是按照对不同神祗（诸神）的信仰来分类，而从修士需要同时修炼战斗与魔法技巧来看，也可能会有"神官战士"与专修魔法的神官之分。另外介绍中还有一段耐人寻味的文字"修士们也学习如何使用药物治疗，这种能力使得他们广受其他冒险者的欢迎"——令人颇感意外的一句话，这是否说明除了神官就没人会用回复系的道具了?！或者说，对于不同的职业，使用道具的能力也会有区别？

不管怎么说，种种迹象表明了"转职"这个《炎龙》系列中倍受好评的系统一定会做为炎网的特色之一出现，并可能有大幅度的进化。

画面及美术

从目前放出的图片来看，《炎网》人设有着两种不同的画风，而最受玩家好评的代志? 先生的笔触还没看到，不知道他会负责哪部分的美工设定。在桌布中有人物以Q版的形象出现，不知道《炎网》人物会不会也以Q版的姿态登场呢？

汉堂制作的过场动画以及游戏中魔法特技的动作感和特效向来有着非常高的评价，甚至有人说动起来的画面才能体现汉堂美工真正的实力，因此炎网的动态画面也是相当值得期待的。

在诸神的号笛再次吹响的时刻，你准备好回到传说的旗帜之下了吗？■

新天堂·光与影版 体验侧记



对于太多人来说，《天堂》是一次与经典的邂逅，不只闪回那些城门前药水和复活光芒的片段，那些在峡谷中、在溪地里遭遇野兽的历险。对于进入到这个世界的人来说，仅仅想起那静谧中的人物选择画面，便已能够唤醒所有的一切：豪气干云，或是柔肠百结。长达5年的时间，这部宏大的史书终于结束了它第一部的最终章：亚丁王国。故事的最后，红发的王子高挑剑眉发起进攻的号令，精灵的箭羽划断吊桥的铁索，张扬的反王肯恩终于倒下骄傲的身躯。

史东倒下的时候，伟大的《龙枪》的古骑士精神时代划出完满的休止符，但骑士的故事还将因为史钢而继续；亚丁陷落的时候，恢弘的《天堂》史诗结束了“复仇”的第一章，跳舞的人群和歌唱的精灵背后，有大图书馆里永不停息的鹅毛笔记录着——《天堂》从此进入第二乐章：黑暗精灵的逆袭，征服的过程、交织的仇恨。

黑暗精灵畅想曲

随着《光与影》版本的界面焕然一新，在飘摇的烛光下开启这扇天堂之门，金黄色光辉中选择蝙蝠的翅膀，就在熊熊火焰中升腾起黑暗精灵——整个天堂的世界，在勇猛的骑士、敏感的妖精、入魔的法师和高贵的王族之后，第五个种族从地底深处逆袭而来。

有关黑暗精灵的传说，众说纷纭，关于这个种族的强大攻击力，自杀性的进攻方式，以及无限诱人的黑魔法系，使他成为本次《天堂》新版的焦点。究竟黑暗精灵该如何发展，其初始配点也将起到绝对关键的作用。

相较于其他职业来说，黑暗精灵的初始数据便保持了很高的攻击力及敏捷，而10点自由配点的存在保证了他（或她）可以有不同选择的发展方向。

1、王道黑妖·体质18

体质18的黑妖相较于其他黑妖来说，自然拥有极高的血量，当装备精良时，体质18的黑妖与任何一个职业做1V1的近战都有极高的胜算。但由于所有点数都分配给体质，因此在力量、敏捷等方面都有先天的不足。此类的黑妖适合极有恒心，一门心思想把角色练上52的玩家（通过后天的装备精良和50级后奖励配点弥补）。初心者谨慎选取。

2、威武黑妖·力敏18

力敏均18的黑妖绝对是单P的王者。由于黑妖在加速之外更拥有行走加速和隐身技能，可利用脚程拉开距离，以高精准的黑暗精灵特殊十字弓或飞镖进行攻击（还可使武器带毒）；接近之后，用“铠甲破坏”、“燃烧斗志”等特殊技能使双刀挥出最大杀伤，以18敏18力的先天属性和极快的攻击速度，哪怕是血厚的体骑，也未必能扛得住他的强大杀伤。力敏18黑妖的缺点在于先天性贫血，又少魔，对于不喜欢PK的玩家来说，这未必是你的最好选择。

3、暗杀黑妖·精神18

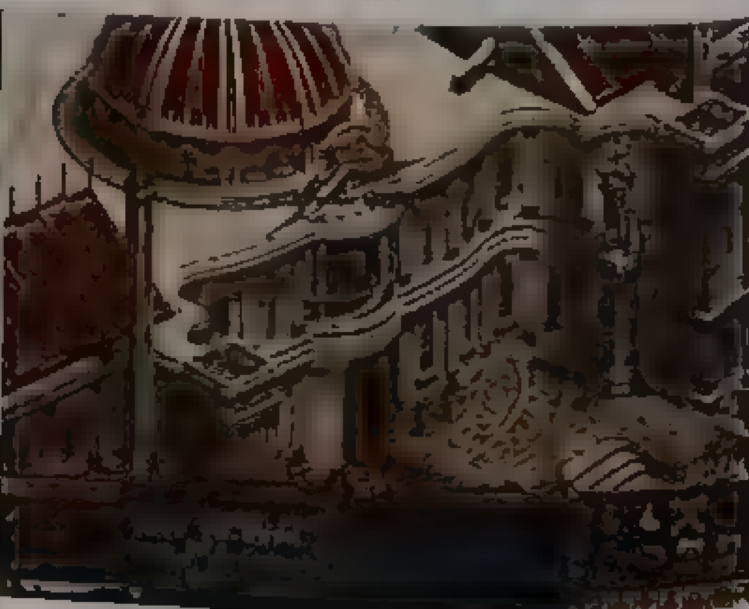
精神18的黑妖是所有希望自己制作黑妖特殊道具玩家必备的角色，也是黑妖暗杀一派的领袖型配点方案。在《新天堂》的设定中，黑暗精灵可以做出的专属最大威力道具（暗黑系列）均需要四级以上的黑魔石。从沉默洞穴及普通怪物身上猎取到的一级黑魔石需要经过提炼才可以使用，而黑暗妖精提炼魔石的成功率在于精神的高低（请储存和抢购精神项链）。又因为黑妖的暗杀技能和辅助技能均需消耗大量MP，因此黑妖的总魔量决定了其使用魔法的绝对领域。希望自己提炼魔石，并希望充分享受一击必杀技能的玩家可选择精18黑妖修炼，剩下的两点可加到敏捷及力量上辅助练功速度加快。

黑暗妖精生存守则

黑暗妖精和妖精一样具有夜视能力，可以通过系统设定开启或关闭夜视选项。与妖精在夜间的绿色视野不同，黑暗妖精的夜视图象是黑白色调，如同黑白胶片般透彻明晰。但如果您的黑暗精灵诞生在沉默洞穴之后，请不要立刻打开夜视功能，在沉默洞穴里可以看到黑暗精灵们用智慧，用地底蕴涵的丰富矿藏建立的黑暗妖精建筑群。在深邃的地底洞穴中，这些建筑与地底植物天然融合，辅以矿物的色泽，发散出神秘的光芒。

从沉默洞穴诞生之后，黑暗精灵可以通过NPC的传送来到隐藏之谷。在隐藏之谷里弱化的怪物、免费的加速、停止的木人和大量的金币，可以帮助一个黑暗精灵顺利地度过最孱弱的1~8级。再之后，则可以回到沉默洞穴里，在地图左下的狩猎区进行狩猎，并以此获得可以再度提炼的一级黑魔石。对于黑暗精灵来说，弓和刀都是他擅长的武器，但初期的孱弱实在不足以应付哪怕一只小小的高仑。如果在天堂中你已经有其他角色存在，那么单手刀或十字弓都将可以为黑妖所用，但请注意你的操作。等到有足够的资金后，你的等级也应到了30级，学会了各类辅助魔法，并且可能拥有黑暗妖精的最强近身武器——双刀。





30级之后，对一个初次进入天堂世界的玩家来说才是真正的考验。你将发现你获得的经验值少了一半，而升级的速度不只减缓了一倍——30级前的双倍经验奖励取消，而天堂的生活才刚刚开始。你必须得学会选择练功的地点，在升级速度和猎取金币之间做出选择，而我的建议是后者。你必须学会和那些很孱弱，但可能掉落大量金币的狼人、蛇女等怪物周旋，用弓远远地猎杀，而不是闪着红水近身作战；你必须将每次出发的成本进行精密的估算，在这个计算的基础上把金币一个一个攒起来，再花到你的装备升级上去——当你全身的装备都加满安定值，武器也+6之后。欢迎你，你没有迷失于浮躁之间，这个伟大的游戏将以它的经典回馈你的耐心。

对黑暗妖精来说，他拥有短时间内的高爆发力和伤害力，在攻城战的混乱期，他可以隐身潜入，隐匿于宫殿和城墙的拐角之间。当城门攻破之后，混战之中黑暗精灵在王族靠近时显身进行连续攻击，再用“会心一击”完成暗杀的过程。从攻击对手到完成暗杀的时间不会超过一秒钟——这样的效率，只有在多个骑士、十数名妖精组成的箭阵和若干法师的魔法攻击下才能完成。

黑暗妖精是孤独的职业，在《天堂：光与影》的世界中，这同样是一个需要团队帮助才能更好生存的角色。黑暗精灵本身有强大的黑暗精灵魔法，但普通系魔法只有二级，且不能使用骑士和王族使用的魔法头盔。因此，如果想要更大强度地提高杀伤力、回避率和远程射击的准确率，还需有法师朋友或妖精朋友为你不断施放通畅、体魄魔法。在黑暗妖精前期练级的过程中，尤其在30级到40级的瓶颈阶段，如果能够得到朋友的馈赠，或是一起组队练级，那么积攒金钱完成防满武满，跃升40级的过程将非常轻松。当你度过成长阶段，拥有骄傲的等级和装备之后，与这些朋友共同夺取城池，或是向地监深处的怪物发起挑战，无疑才是整个《天堂》赋予你的宝贵财富。

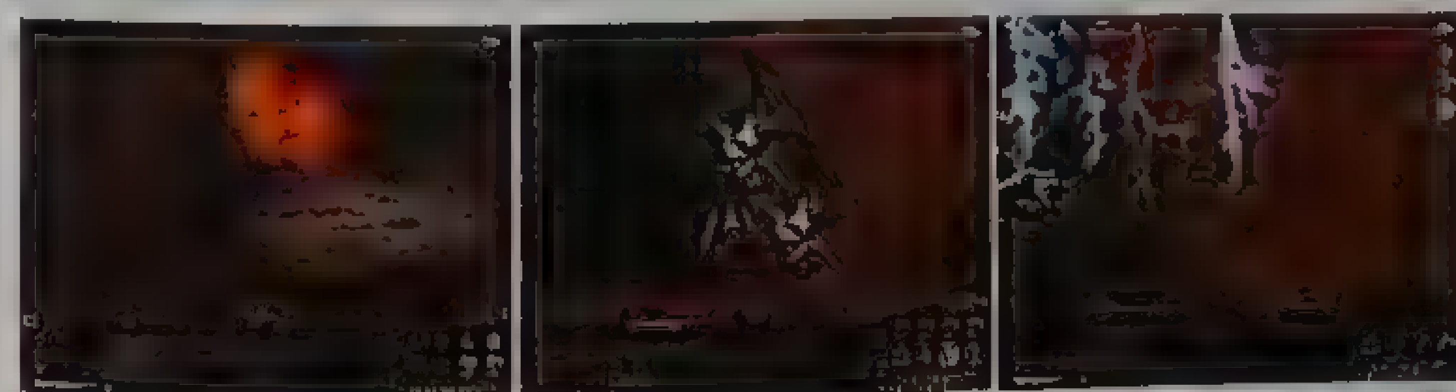
此外，与其他职业一样，黑暗妖精同样可以做为一名好的商人。在初期，当你的防御提升至20、武器加2左右，你完全可以不用急忙离开沉默洞穴。练一个18精的黑暗妖精，不断在沉默洞穴里打猎黑魔石。由于《天堂：光与影》开放后可以预见的黑妖职业火爆景象，会有大量的黑魔石消耗，其价格预计将被提高至1000天币一块左右。这时候的你可以从容地在沉默洞穴积攒黑魔石，直接将其卖出，或提炼为二级黑魔石卖出。耐心地在沉默洞穴狩猎，并在奇岩广场完成买卖，这种辛苦将转化为你先于其他新手黑妖更快地完成财富积累阶段。当你拥有一定的装备和等级之后，更可以尝试提炼高级黑魔石，或用手里的资金进行其他商品的买卖——天堂拥有其他网络游戏不可比拟的严谨经济体系，保证了天币作为基本货币的坚挺，你会发现你获得的财富绝不是会迅速贬值的虚拟货币。

天光云影·梦幻岛

从冰镜湖中象牙塔内部令人惊讶的光影效果，到亚丁城内的豪华气度，在陆地上的战斗绵延不绝的时候，这个奇幻的世界又开拓了新的领域：梦幻之岛。

这是一座漂浮在天光云影之间的小岛，用悬空的桥梁串起地、水、风、火、无五大板块。初涉足这块小岛上，浓郁的幻想色彩扑面而来，无论植物还是怪物均精心设计，以蓝天白云为幕，让人心旷神怡。在岛屿的某处，南美风情的金字建筑旁，是消失已久的独角兽在逡巡。在这里有着同样类别的怪物，然而等级差却从8至80级不等，在各个领域更有地水风火四大精灵王。这是个适合新手和老手共同练级寻猎的地方，但同样强调团队作战——有物理攻击无视的铠甲守护神，也有攻击力迅猛的强化怪物，绝不是一种职业可以简单深入的场合。

梦幻岛的迷人之处，更在于其怪物可能掉落的属性药水。这种永久增加属性点数的药水掉落率极其稀有，且每个角色最多使用5瓶。万能属性药水的出现，使玩家之间因为游戏时间不同造成的差异有所缩减，同时由于角色使用的数量限制，使游戏的平衡性丝毫不受到影响，NCsoft在设计的初始，便以“神意”来进行每一步的规划，而不简单以少数玩家一时的情感趋势为考虑，《天堂：光与影》从它出现的那一刻，便展示了大作级游戏的气势和微小细节处的精心考虑。





城战与傲慢塔

在《天堂》的世界里，肯特和风木以其易守难攻之名，享有“不落之城”的美誉。这两座城池都有着狭窄的城门、深长的门廊，因此在守城时，只要以骑士堵住门口，再辅以妖阵便很难攻破。在《光与影》中，这两座城堡的城门都将拓宽至6人可进入。城门的加宽为守方提出了更高的要求，这不仅仅是守城人数提高一倍，更需要在门外进行大规模布防。攻方则相对有利，从之前的攻击一点成为攻击一个面，围绕着不落的骄城肯特、风木，未来的新天堂，会有更多的精彩故事。

傲慢塔则是整个天堂世界中最高的建筑，从10层逐渐加高，至《新天堂·光与影》时，增至50层。每10层之间设计Boss一名、休息层一层，怪物若干，每10层一个主题。至第50层，则可见到著名的魔法师“巫妖”。此设计不知是否受到《hunter×hunter》的启发，且在今后的资料片更新中，傲慢塔更可能高达100层（大概快到梦幻之岛了吧）——整个天堂的世界，在《天堂：光与影》的篇章中，由此从天空到地底，从水深处到塔巅——Ncsoft用了5年的时间，终于把一个世界的大致轮廓展现在我们面前。12月25日的圣诞，这个宏大的世界将伴随着黑暗妖精的逆袭出现在我们面前。对于这部与《天堂II》沿用同一基础设定，但时间跨越500年的作品，Ncsoft说，它的故事才刚刚开始。与过去一样，《天堂：光与影》同样将成为2D真实系MMORPG的标准，和无法攀越的里程碑。■

绝对女神



文/无敌的小子

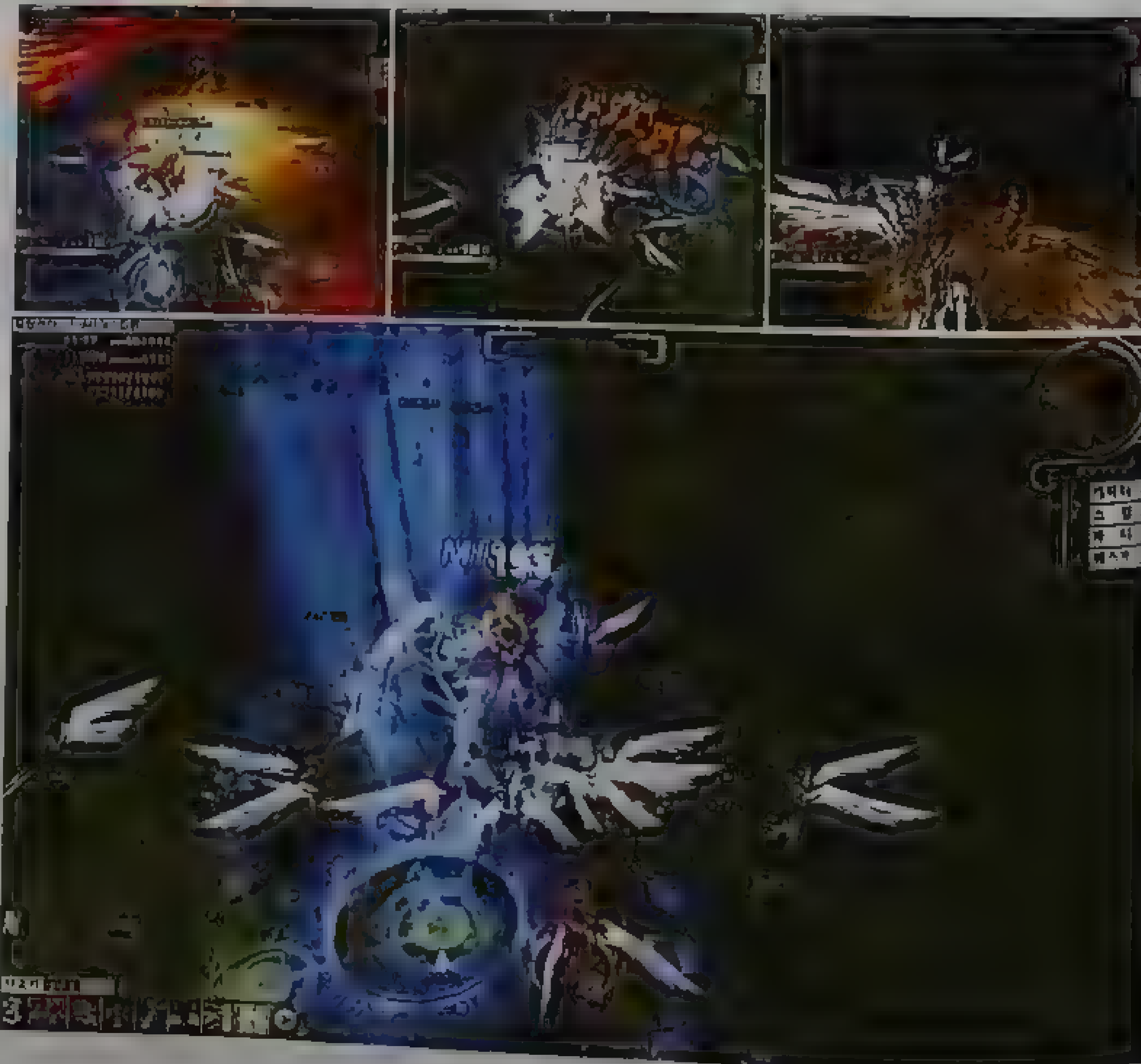
也许年少的时候我们都有过许多许多的幻想，而最美丽最有趣最神奇的莫过于希冀自己能够哪一天出现在仙境里，神游来往，一身出奇变化的武功或仙术，想打倒谁就打倒谁，好不威风帅气！时过境迁，如今回想起来自是笑意由心而发，才知道儿时的幼稚可爱。感悟的同时，我们也不得不惊奇于现在电子技术的发达，为我们创造了电子电脑游戏这个梦想的媒介。多少回，我们为游戏中感人的情节而激动；多少回，我们为游戏创造的神气世界而痴迷；又有多少儿时的幻想，在游戏中得到实现……现在，一款最新网络游戏《绝对女神》将让你儿时的幻想得到更淋漓尽致的发挥，一个架构在东洋乌托邦的仙境，无限的遐想探索空间，将由你去发现！

由韩国 Jystech 公司制作的全 3D 幻想类网络游戏《Gate To Heavens》，中文名《绝对女神》，即将在国内展开测试。游戏采用全新的自主开发的 3D 引擎，在整个游戏的系统方面显示出了许多其它游戏所没有的优点。全新的设计思想在游戏中得以体现，低要求大众化配置，庞大的游戏场景地图，独具风格的场景音乐，实时的多层任务系统，现在、过去和未来以及东西方文化的共同展现，同时还有丰富的道具物品等等，这一切让玩家在游戏的过程中感受到源于东方世界观却又超越了限定的不间断的时间旅程。

【背景故事】

游戏的背景让我想到一个很有名的日本漫画，很多年前有个叫做富坚义博的人画了一部叫做《幽游白书》的漫画，在他的漫画故事里，世界被分成3个不同的界，人界，灵界和魔界，很早以前三界是共通的，相互之间可以随意往来，但是由于魔界对其他两界的人们危害太大，于是人界和灵界共同封印了魔界通往外界的出口，公元 20 世纪的时候，魔界的出口被人为的扩大，各种魔物开始出现在人界里。

《绝对女神》也有一个类似的背景，当然了，游戏是不会像漫画那么情节丰富曲折，但是游戏有游戏的好处，就是所有的故事都是自己去创造出来的。游戏被分为两个不同的世界，仙界和魔界，2700 年前，魔界和仙界发生了比较大的冲突，于是仙界的人集合了四界仙人之力，封住了两界来往的出口，但是 2700 年过去了，不知道是人为的用次元刀砍出来的，还是用其他的方法打开的出口，或者是仙人们已经遗忘了魔界的存在，忘记了加强结界的力量导致结界逐渐衰弱，总之，低级的魔物们也开始逐渐的倾入仙人们和平安宁了 2700 年的仙界，在这种非常时刻，四界的仙人们再次被集合起来，对抗魔物的入侵，最后能否击退魔物，重新封印住两界的出口，甚或攻入魔界，一劳永逸的解决这个威胁，就要看玩家自己的抉择了。当然了，有那种灵力在 10W 以上的 S 怪物存在，“解决”这个词似乎也不是那么现实。



【角色职业】

游戏提供了 3 大种族 6 大人物角色 4 种职业，他（她）们各具风格性格突出，有自己的信念和擅长的技能魔法，但为着共同的目标他（她）们又具有相当惊人的可合作精神。各个角色在初始状态可以得到 5 点的自由点数（升级也可得到），由玩家自由分配到力量、敏捷、智力、体力四个属性上面来增强角色某一或多个属性强度，由此使角色朝着不同方向发展。而技能属性风、水、火、地也是根据角色专属属性的不同来提高和学习相应技能魔法。同时还提供了转职系统。

神秘骑士(Occult Knight)：男（精神），最基本类型的胎生仙人，对剑器具有相当惊人的驾御能力，能熟练的使用单手和双手剑，擅长近程、中程攻击，施展绚丽的剑法。具有自我牺牲精神，对知识和智慧的追求使他们最终能成为仙界的领导人物。

风之探险家(Windy Explore)：女（风），表面上看起来是仙乐派，其实是处于无感情无感动的状态，象风和时间一样，虽然能够影响周围事物的变化但自身却无法受到其他影响而起反应。利用风之力量支配并召唤闪电、雷鸣、暴风等，是仙界的核心引导人物。





生命精灵(Vital Spintor)：男（土），最基本类型的土仙人，很难琢磨他的想法，情感变化很大，而且受天气的影响。具有高级生命力，可以变身多种生命体，是可以寻找到未知领域的概率最高的角色。

水之精灵(Water Spintor)：女（水），最基本类型的水仙人，喻有形于无形，有着不可揣测的力量，利用自身高精神力施展有关水的各种神秘法术，是诸多仙人的精神寄托。

【技能魔法】

魔法是本游戏的一个亮点，游戏中有四种风格的技能系统——风、土、水、火，每种风格的技能都接近 30 余种，而且有主动魔法与被动魔法之分。在到达相应的等级后，人物角色可以自动习得或者从 NPC 处购买魔法书来学习技能魔法，另外也有一些高级魔法，是要 JOB 等级到达后才可以学习的。每个职业都有其固有的技能，每个技能魔法都有相应的修炼等级，修炼得越高攻击效果自然越好。单体攻击性的和群体攻击性的技能魔法，各有独到的创意和效果，技能魔法施放时的动画效果绚烂华丽，相信能够满足玩家视觉的需求。游戏在技能方面采用了“觉醒”系统，角色满足一定条件后，除了自己职业的技能外，还可以自由选择性的学习其它职业的技能，这使人物角色成长的自由度得以扩大，使玩家对游戏产生更大兴趣。

【武器装备】

道具装备是游戏的灵魂，漂亮的装备武器是很多玩家追求的最终目标。《绝对女神》中有丰富的道具装备可供玩家选择，这些道具可以从 NPC 那里得到，也可以从怪物身上得到，或者和其他玩家交易得到，但跟其他游戏不同的是，从 NPC 那里买得的道具每种都能发挥很好的作用，所以游戏里的经济系统也非常突出，玩家之间的交易显得很重要。另外，加上道具物品有丰富的特殊属性，所以在这方面很符合玩家的口味。

防具主要有铠甲、鞋子、手套、护肩、护腿（包括一些饰物每个角色可以附带 4 个，以此来获得意想不到的附加效）。每个种族有各自的全套装备，不同种族是不能互穿的。武器主要是剑、弓、斧、杖四种，样式繁多各有千秋，有的传统端庄，有的奇形怪状甚至出乎意料，但最终还是一个字——帅，握在手中好威风极了。当然要想拿起好的武器，就要达到相应的属性或者等级要求。

【怪物 NPC】

杀怪是提升人物等级经验的最直接的方法（有时做任务也可获得经验），在很多游戏中由于怪物智能设置的不足，经常会发生怪物被卡住，玩家围着杀的情况，而在《绝对女神》中由于怪物智能设置的提高，再也不会发生卡怪的情况，只要玩家在怪物的可视范围之内，即使之间隔着障碍物，怪物也会绕过障碍物来攻击玩家，并且会自动选择较近目标偷袭或者群攻。

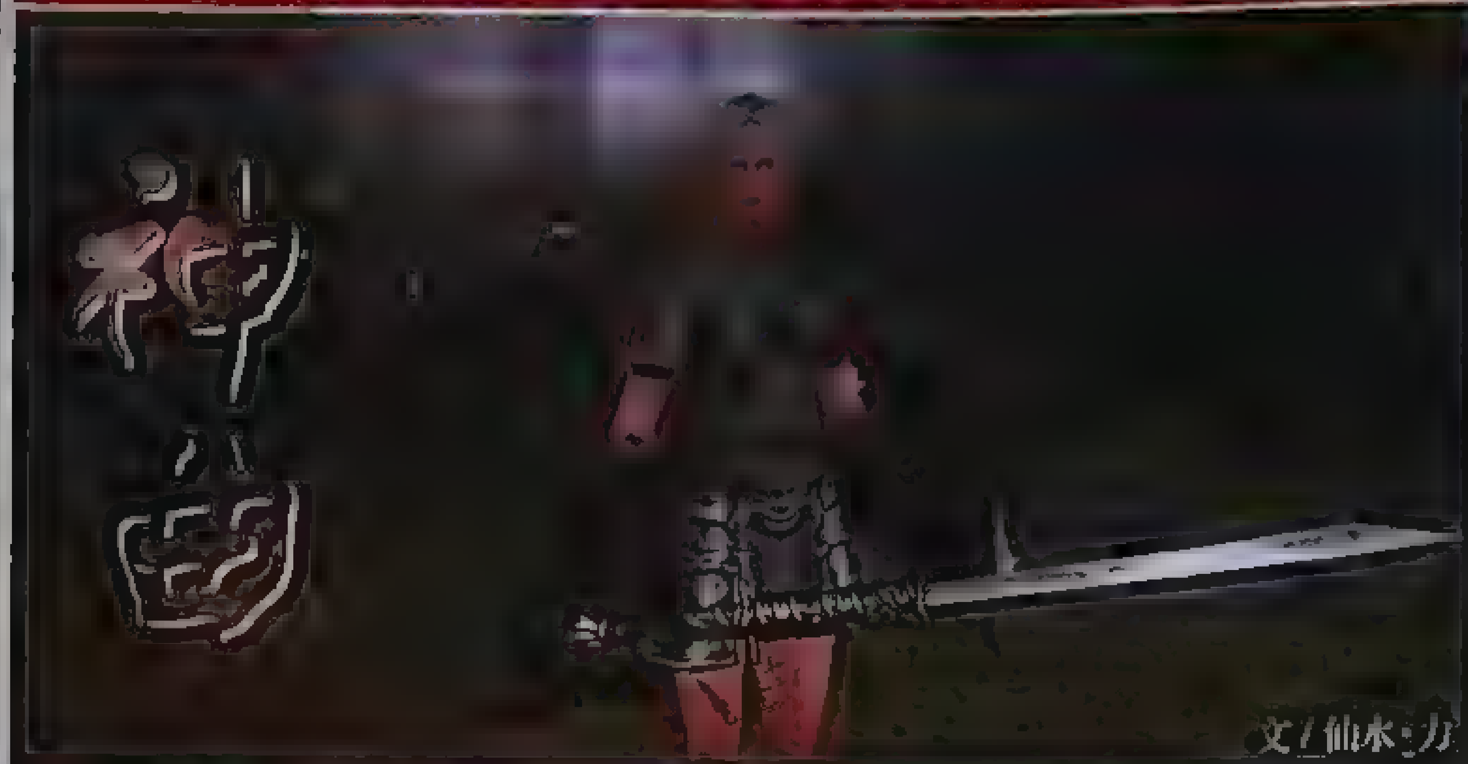
怪物分 4 个等级阶段以适应不同级别玩家的练级需要，分别是：1~7、10~22、24~36、38~65。这些怪物奇形怪状，有的看似可爱但却暗藏杀机；有的高大恐怖，显然要避而远之（不过打了有好东东掉哦）。

【任务系统】

游戏任务是游戏丰富多彩的途径，在游戏的途中玩家会突然收到诸如招待券之类形式的信件，这就是赋予实时任务的核心。当玩家收到这些信函后，根据任务的属性，系统将自动判定玩家可以接受的任务难度，并且给予玩家一些提示。任务完成后会赋予经验值、提高能力值、获得物品装备等奖赏，奖项内容在任务发生的同时就可以确认，玩家也可以此选择接受或拒绝执行任务。其中，比较特别之处在于玩家自己不想履行任务时，也可以把任务转让给其他人。

从整体来看，《绝对女神》给人的感觉还是相当不错的，尤其是美丽的场景画面加上音乐，很吸引人。儿时的梦想，多少次提起，现在有一扇门敞开了，将通向一个奇幻未知的世界，你还等什么呢？■

神曲 一曲美妙的神乐



文/仙水·力

神曲》是由朗金科技与韩国真人公司合作开发的一款全3D网络游戏，画面可以360度全方位旋转，也可以随意放大缩小，给玩家提供了丰富的视角享受。而这强大的引擎是由双方技术人员耗时两年多联合开发完成的。其美术团队是曾经给日、韩等国家做过多年代加工业务，拥有丰富的美术基础。

庞大的故事设定

神曲岛是神和人共同生活的地方。掌管着世界的规则和秩序的第一精灵亚特利，和生活在神曲岛上的水、火、风、土四大精灵一起，拥有比别的种族更为超凡的力量。为了永存，亚特利开始研究完美的保存自己记忆和历史的方法，并亲自创造了赋予"爱情"的自然族、赋予"勇气"的人类族和赋予"名誉"的天空族这三个可以封存记忆的独立种族。在很长的一段时间内三个种族和平共处，以封存的记忆和从古代种族那里传授下来的出色才能，以及精灵们的祝福，创造出了灿烂的文化。

经过长期的和平共处，三个种族开始逐渐同化，亚特利的记忆也开始趋向统一。此时，亚特利迫切地感觉到应该打破三个种族之间的和平，于是他以自然族的绝世美女菲娅为导火索，引发了一场波及三大种族的战争。

由于无法忍受三个种族之间日益加剧的矛盾，四大精灵背着亚特利，利用菲娅的灵魂制作了忘爱之笛，让大家忘记痛苦的爱情记忆和彼此之间的憎恨，让世界重新恢复和平。忘爱之笛制作完成后，一首首美妙的神曲传遍了岛上的各个角落，一瞬间所有的人都停止了战争，神曲岛重又回到和睦美满的生活当中。

当四大精灵回到四界岛陷入沉睡之中时，愤怒的亚特利又开始制定新的计划对付三个种族。随着利弗族的肖伦泄露忘爱之笛的秘密，薄冰般的和平时代又开始了动荡，一场新的浩劫即将降临……

多样的游戏系统

与市面上的众多网络游戏不同，《神曲》强化了以故事为背景的情节型游戏的特点。为了让玩家能够真正投入到游戏中去，《神曲》出人意料地把故事的主人公设定为NPC，玩家则是作为种族的普通一员开始游戏。游戏中的任务分为故事情节型（以故事情节为基础若干任务相互连接的任务方式）任务和单纯型（一次性任务）任务两种。不再是纯粹的练级，游戏更强调通过冒险和故事情节带给玩家乐趣和感动。玩家会得到自己独有的冒险机会，隐藏的宝藏岛、神秘的种族、种族保卫战等丰富的内容时刻贯穿于游戏之中；而一次次冒险后所取得的战利品，更能令玩家体验到巨大的成就感。

作为一款3D MMORPG，装备合成系统必不可少。《神曲》在这一点上做得很优秀，所有冒险途中取得的装备都可以通过游戏的合成系统，与特种物品相组合，产生新的属性或能力。这一系统将为高级玩家带来追求终极装备的无穷乐趣，还会对玩家之间的生产和经济活动起到促进作用。

力求真实的画面表现

《神曲》每个人物的设计，都很细腻、到位，如同真实的人物一般，与以往3D网络游戏模糊的人物造型相比，《神曲》中的每个人物无论你[illegible]会叫你瞠目结舌。



如果说目前有什么游戏，能让你真真切切[illegible]话，那就是《神曲》了。无论是铠甲的金属光泽，还是丝绸的柔软飘逸，你都能在游戏中实实在在地感觉到。生活中是什么样，游戏中就真实地反应出来了。《神曲》中提供的服装制造材料有几十种，还可以用宝石进行打造和镶嵌，这就让玩家在装束上有了更多迷人的变化，相信喜欢装备的玩家在游戏里会过足瘾。

以种族为中心的社区

从游戏的故事背景中玩家不难发现，《神曲》将是一款以种族为中心体系的游戏。游戏内有三个种族可供选择，他们具有相互对立的文化背景。与其他以战盟或组队为中心的游戏系统相比，以种族为中心的游戏系统具有很大的优势。前者往往单纯以战盟之间的大规模攻城战为目的，战盟只是作为少数高等级玩家的附属物而起着作用；后者则避免了这类社区的局限性。《神曲》中的社区不仅仅是简单的攻城战，还包括种族之间的大战、战盟之间的战争以及组队战等多种形式，那些常常抱怨某游戏战争系统过于单调的玩家看到这里想必可以长嘘一口气了。

这一特殊设定无疑会激起玩家的竞争心和团结性，社区的活动将不再是高级玩家的专利！



种族介绍

代表勇气的人族，以物质文明为中心的种族，他们认为有勇气的人才是英雄，主要使用以肉体力量为主的战法，长时间研究肉搏战的技术并发展传给后代。能熟练使用剑、斧子、弓箭类武器。初期职业战士，一转后职业有圣斧手、狂剑士、神射手。

代表名誉的天空族，荣誉感极强的种族，通过与超自然之间的交感，长时间地研究和发展超自然力量。他们的好奇心和优越感常常成为与人类族之间产生纷争的导火索。能熟练使用魔法和杖类武器。初期职业法师，一转后职业有元素师、咒术师、幻术师。

代表爱情的自然族，喜欢自然和平的温和种族，他们总是想着怎样帮助别人。在自然亲和的生活中研究和发展了恢复术和制造物品的技术。熟悉自然的力量并熟练使用枪类武器。初期职业技师，一转后职业有牧师、魔枪兵、神匠。■

巨商 助你成为有钱人



首款经营类网络游戏——《巨商》即将抢滩中国市场。

《巨商》是一款以经济贸易为主线的网络游戏，玩家在其中运用超人的智慧和团队的力量进行各种贸易活动，以成为天下第一商！

想当个有钱人么？巨商成就你！

公元1500年左右，东亚地区正处于紧张、敏感的气氛之中……

中原是一个物产资源丰富的地区，但由于长江流域发生严重的饥荒，沿海地区遭受罕见的龙卷风袭击，内陆地区经历大地震、大水灾，再加上北方外族的入侵，以及政府的苛政，令当时的中原地区民不聊生，百姓苦不堪言。不过即便在如此恶劣的环境下，民间的生产、生活力量仍然顽强地存在着。

中原北部的朝鲜，原本商业活动十分频繁，但朝廷权贵之间的斗争使得王权逐渐衰落，朝鲜对周边地区的势力也失去了戒心。于是，朝鲜遭到了来自东夷、中原等地区的进攻，人民饱受战乱之苦。

东方岛国东夷，正处于朝廷更换之际。大大小小的战争不断爆发，民众长期以来一直过着惊恐痛苦的日子，经济活动受到极大影响。然而在这战乱频繁的时期，民间艺术却绽放出璀璨的光芒。东夷与中原的交易，也是东夷贸易往来的主要方面。

中原南部的蓬莱岛，是一个还未完全开化的岛国，拥有迷人的自然风光和特有的地产。由于大多数居住者均为原著民，北部和东部地区才有少部分汉人居住，所以蓬莱岛相对和平稳定，经济活动更多地仰仗于海外贸易。

在这个兵荒马乱、动荡不已的大时代背景下，作为无力扭转历史狂澜的一介平民，该如何策划自己的人生，起身逐梦呢？

姓名	图片	描述
曹铁西		木匠的儿子，从小就穿梭于全国的战场之间，天生是生意人的料。个性很真，在战乱中仍能出乎意料地保持其纯净的一面。
李明花		出生于天安的客栈，精通物资和商法。由于家境贫穷，对于钱的欲望极强烈，但同时也有一颗懂得关怀穷人的温暖的心。单从外表，就可以感觉到她的热情和开朗个性。
岛田充		出生在地方领主之家，为了侍奉主人，从小开始就接受武艺和通商技术的教育。领主没落后离开了主人家，在商界有卓越的表现。个性傲慢而且比较急躁。
权野花娘		有钱商人家中的独生女，战乱中失去双亲，剩下独自一人。虽然很年轻，但已经懂得努力延续家业并使之发扬光大。体力较弱，看起来纤细可爱。
王孝龙		蓬莱岛最有名的药师王氏家族的长男，希望能继承父亲而成为伟大的领袖。父亲决定让他跟妹妹美龄展开一场对决，家业将传给胜利者。
王美龄		孝龙的妹妹，对每个人都怀有恨意，从小就[illegible]哥哥。希望能打败哥哥以继承王氏的家门家业。
陶清叶		继承家业，掌握家门绝式武功，有着南拳特有的强悍力道，主要使用重武器，身材很健壮，但个性很纤细，与外表完全不同。
卢秀莲		太极拳的继承者，由于当地富豪的敌对领略，道场面临关闭的命运，父亲也因此过世。为报复仇家而进入商界，决心以自己的信用创造忠诚的顾客。

面对不可知的茫茫未来，你将扮演各个有着不同成长背景的角色，背负起自己的责任、希望与梦想。他们有的为赢得美人归，有的为继承家业，有的为了复仇，有的为了保护死去主人的遗孤。

你能在这战乱之世中克服万难、运筹帷幄、游走各地，成为亚洲第一巨商吗？你能跨越国家与种族的藩篱，超越政治与疆界的束缚，建立起属于自己富可敌国的商团势力吗？一切的一切，就等你亲自来尝试。

勇敢地肩负起属于自己的人生使命，踏上成为亚洲巨商的发达之路吧！■

雷霆战队 横空出世



在网络游戏大潮的冲击下，联机对抗型竞技游戏依然控制着网吧内的很大一部分电脑，而第一人称射击游戏（FPS）无疑是最流行的联机游戏类型。

说起第一人称射击游戏，大家立刻会想到许多经典之作，从元老级的《德军司令部 3D》，到中兴的《雷神之锤》、《三角洲特种部队》，到如日中天的《反恐精英》。其中《反恐精英》以其爽快的临场感、逼真的枪械设定，以及鲜明的警匪对战主题，让许多没有玩过游戏的人也能很快地融入进去。

遗憾的是，《反恐精英》只有在与人斗的过程中才能最大程度地显示出自己的魅力。为了能够过一把联网对战的瘾，许多玩家放着家里的奔 4、512 兆内存、GEFORCE 显卡的梦幻机型不用，跑到老远的网吧去忍受老爷机蜗牛般的速度和粗糙到有些刺眼的画面。一些玩家在家里开着 BOT（机器人）过过瘾头，但电脑的 AI 实在不敢恭维。

如果能在家里，与远在天边的玩友联机打一场火爆的《反恐精英》，该是件多么惬意的事情啊！

《雷霆战队》的横空出世，填补了这一市场空白。作为国内首款 FPS 类型的网络游戏，《雷霆战队》有着强大的引擎，玩家可以真实地感受到《反恐精英》、《三角洲特种部队》里的团队合作、灵活的战术、默契的配合、精准的枪法，配以立体感超强的音效，让你置身于一个炮火纷飞的世界，感受热血沸腾、震撼人心的战斗乐趣。

●从过去到未来

故事的背景分为“过去篇”和“未来篇”，在“过去篇”里，玩家将扮演二战中的一名英勇无畏的士兵，为了本国的荣誉而在严寒的欧洲与敌人展开殊死搏斗。十个风格迥异的场景为玩家提供了广阔的战斗空间，拥有丰富地形的地图等待着玩家一个个地去探险。

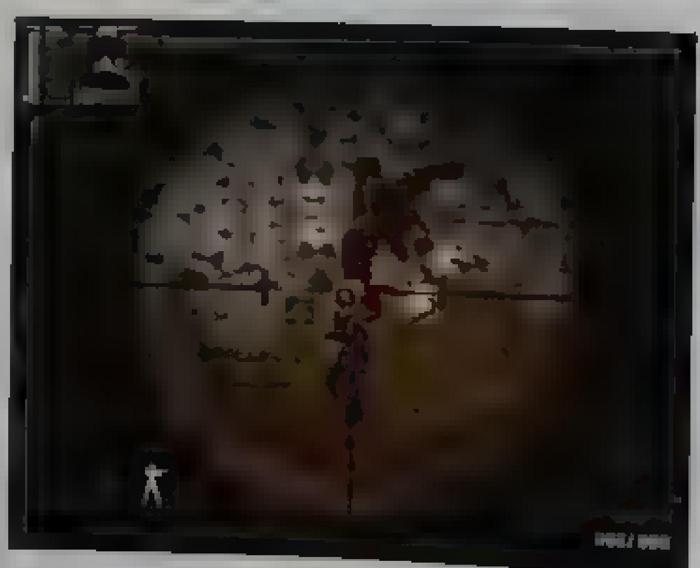
在“未来篇”中，舞台转移到了遥远而神秘的火星。玩家将扮演反抗独裁的勇士，使用各种高科技武器，为自由而战。荒凉的环形山、广袤的大地，奇异的场景设定令你感觉仿佛置身于科幻大片之中。

●从列兵到元帅

传统网络游戏中的升级制度被彻底抛弃，取而代之的是独特的“军衔”制度。从一个初出茅庐的“列兵”，到一个身经百战的“元帅”，没有等级上的悬殊差距，没有装备上的恃强凌弱，只要你有足够的战斗实力，靠你手中的枪，你就能成为一个名扬世界的“小兵”，铸造你自己的传奇。

进入游戏后，玩家有多个角色可以选择，每个角色都有敏捷、防御、目标、能力等多种属性。各角色所代表的立场不同，能力上也有所差别，有的移动慢但防御高，有的目标感强但防御差，有的则各项能力均衡。没有百战百胜的无敌战士，团队的配合、精妙的战术和高超的技巧才是决定胜负的关键。





●应有尽有的武器

“工预善其事，必先利其器”，种类繁多的武器系统是《雷霆战队》的一大特色。防具方面，防弹衣、钢盔、激光避弹衣、避弹帽会把你包裹得严严实实；武器方面，匕首、刺刀、石弓、手枪、冲锋枪、狙击枪、突击步枪、火箭炮、射线枪，40 余种武器让你有充分的选择余地。无论你是喜欢用狙击远距离一枪爆掉敌人的头颅，还是喜欢用霰弹冲锋陷阵，《雷霆战队》都将为你提供真实的临场感。

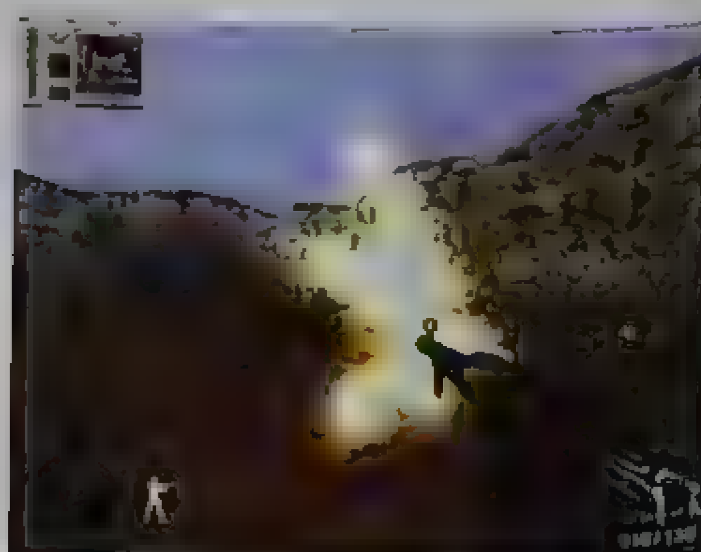
●简单多样的操作

操作是每一位 FPS 玩家最关心的环节，《雷霆战队》继承和吸收了《反恐精英》和《三角洲特种部队》的操作设定，让玩家能够轻易上手。R 键换子弹，E 键使用物品，W、S、A、D 控制人物走向，Space 跳跃，Shift 站立，X 卧倒，C 跪下，鼠标左键射击，这一切对于 FPS 玩家来说是再熟悉不过了。这种设定方式让有经验的玩家能够保持原有手感，既方便了老玩家的上手，又增加了多角度的控制。

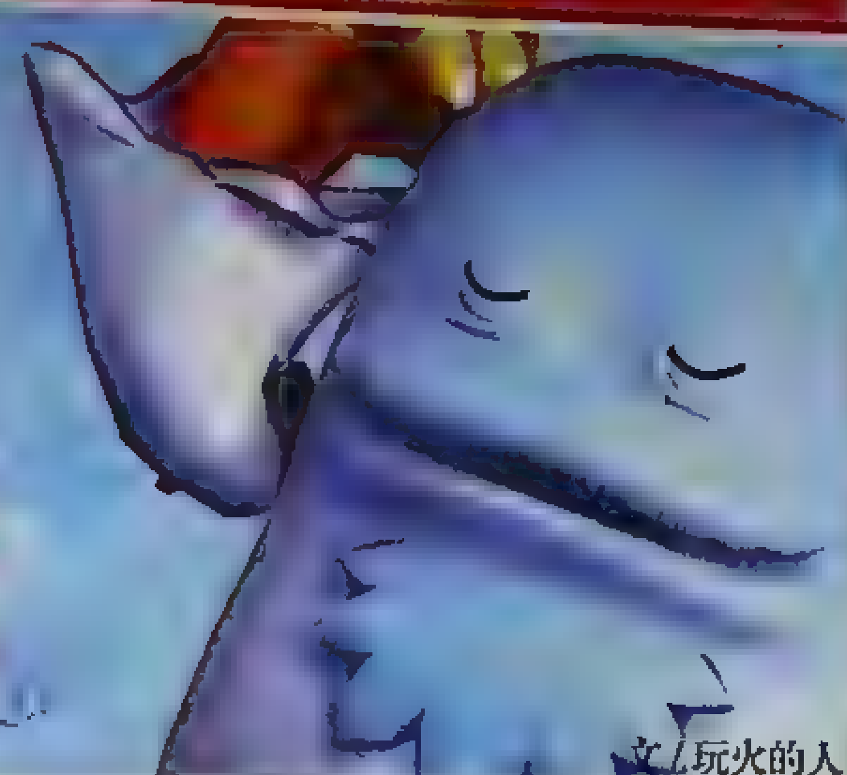
《雷霆战队》在继承《反恐精英》的诸多优点的同时，扬弃了它千篇一律的警匪战争的背景。从二战两大集团军的对抗，到超现实的未来战场，从威力强大的石弓，到战场终结者地狱火机关枪，而游戏中可使用的战术更是数不胜数。

最重要的是，《雷霆战队》作为一款网络游戏，成功地引入了“升级”要素。在玩《反恐精英》的时候，即使是久经沙场的老鸟，进入战场后也得与新入伍的菜鸟站在同一起跑线上，没有任何优待。《雷霆战队》则引入了军衔制度，严格的军衔系统让你从一个列兵开始一步步爬升到元帅的位置，极具挑战性；而且不同的军衔，所能携带的物品装备也是不同的哦！鲜明的军衔等级制度，吸引着玩家向元帅的宝座冲刺！

怎么样，看了介绍，是否有一种跃跃欲试的感觉？那么，拿起你的鼠标，与我们一起加入到《雷霆战队》的行列中来吧！■



童话 宠物新说



文/玩火的人

不知从什么时候开始，宠物渐渐成为网络游戏不可或缺的一部分，许多游戏在开设了宠物系统后才焕发出它应有的光彩。我想问问大家，在你所了解的游戏中，宠物都有什么样的作用？那些宠物的特点又是什么？

关于第一个问题的答案，99%的玩家都会说，养宠物不就是为了帮助战斗嘛，确实，宠物参加战斗已经成为必要的元素。至于宠物的特点，回答可能五花八门，有的会说宠物可以使用技能，有的会说宠物可以骑，有的会说宠物可以送信、送东西等等。不过大家仔细想想，这些宠物的特点是不是都很雷同？你能说出《魔力宝贝》中的宠物邮件和《石器时代》中的有什么区别吗？

《童话》的宠物自然也是全心全意在帮助玩家战斗，但它们有着自己与众不同的特点：除了常见的等待、休息、战斗（即兽化）和散步外，还有武化、铠化、法化、灵化四种特殊状态。武化就是把宠物依附在武器上，用来增强武器的攻击力，同时把武器改变为宠物的属性，这需要宠物的亲和度（即忠诚度）在 30 以上。铠化让幻兽幻化成护甲的一部份，以加强护甲防御力，并改变护甲的防御属性，亲和度 50 以上才可以进行。法化就是让幻兽缩成一颗法力增幅器，可以提高施展魔法的效果，需要亲和度 60 以上。灵化可以让幻兽变成主人的护身光团，用于提高玩家对敌人魔法的防御力，也能加快主人从外界吸收魔法元素的效率，亲和度要 80 以上才可以进行，而且主人每施展一次，就要好长一段时间后才能再度进行。这四个状态演绎出了宠物的另一面，在笔者接触的游戏中，《童话》是第一款提出这种宠物状态理念的作品。

通过这四种状态，宠物变得生动起来。无论是练级还是 PK，玩家都得好好搭配一番。如果手里的武器可以克制怪物的属性，而身上的铠甲也能够克制怪物的魔法属性，岂不是事半功倍？而且练宠时也不怕宠物夭折了，只要改变低级宠物的状态，就可以带着它参加战斗。虽说经验可能少一点，但却可以充分保护宠物的安全。

说到这里，我也要提醒大家一下。《童话》中的宠物是要消耗主人的魔法值的，随着宠物的等级越来越高，它所吃掉的魔法值也越来越多。如果宠物带多了，主人的魔法值不够用，就会因宠物饿肚子而导致亲和度直线下降。

为了让宠物系统更加完善，《童话》还推出了幻兽配件系统，这回玩家可以给自己的宠物穿“衣服”了。新推出的幻兽配件一共 30 种，每种的样子都很有趣。不过幻兽配件可不是那么容易获得的，在《童话》里一共有 15 位 NPC 制作幻兽配件，每个 NPC 只做两种，而且每件幻兽配件都需要玩家收集六样材料去兑换：两样生产系统的产物、一组食物作为给 NPC 的酬劳、一样只有打怪才会掉落的物品、一张卡片、若干颗宝石。宝石在幻兽配件中的作用非常重要，一方面可以美化外观，另一方面可以使幻兽配件拥有属性。幻兽配件可添加的宝石数量会受等级限制，高级的幻兽配件可以多加几颗，反之只能少加几颗。

幻兽配件制作完成后，也不是所有宠物都可以装备。不同幻兽配件对宠物的级别有着严格要求，就算级别够了，还要看该宠物是否可以装备这种幻兽配件。每种宠物只能装备 10 种幻兽配件，至于是哪 10 种，就要靠玩家自己去领悟了。唯一遗憾的是，只有那些在资料片“人鱼传说”之后出现的宠物装备幻兽配件时会在外表上产生变化，以前的宠物只有能力上的增强。

《童话》对宠物系统作了一些新的突破，相信在不远的将来，网络游戏的宠物系统必定会更加完善。战斗已经不是宠物唯一的作用，一些新的功能正在逐渐围绕着宠物被添加进去，例如代替玩家做一些力所能及的事情，帮玩家卖东西、帮玩家从事生产等。不知道未来的宠物是否也会有自己的生活和情感，一日三餐，喜怒哀乐，和别的玩家的宠物一见钟情、结婚生子……

宠物的魅力在游戏中是永远没有止境的，从《童话》中我们看到了宠物系统的一些新变化。明天的宠物会是什么样子，让我们一起来见证吧。■

吞食天地 Online 攻城战抢先报



早在春秋时代，攻城已是中国古代战争中的常见型态，著名的大兵法家孙子就曾数度在他的毕生之作《孙子兵法》中论及攻城战，并提到攻城用的器具。到了三国时代，攻城的各项器械更是五花八门，攻城车、城梯、箭楼、冲车……让争战时期的三国时代，除了普通的野战之外，更增添了许多变化。为了更真实地反映三国时期的战争场面，《吞食天地 Online》在它的第一款新资料片"魔法兵团"中，将推出紧张刺激的攻城战，让玩家亲身领略攻城夺地的气概。

随着攻城战开放的日子逐渐临近，越来越多的新消息也跟着曝光啰！其中最令人惊喜的是，我们得知《吞食天地 Online - 魔法兵团》中的攻城战将不仅有玩家和玩家之间的捉对厮杀，还会有攻城器具的出现。攻城器具有着体积大、破坏力强等多项优点，是军团间攻城破池最好的利器，亦是战场上出色的杀敌武器。据说攻城器具将不限于攻城方使用，就连防守的一方也能够利用各种器械来助拳哨！



●投石车

在袁绍与曹操争夺华北霸主的官渡之战中，袁绍军曾经筑起许多箭楼，居高临下朝曹操大寨放箭，给予曹军极大的威胁。为了破解袁绍的攻势，曹操的谋士刘晔，设计出精良的投石车。当数百辆投石车一字排开，朝袁军投掷巨石时，袁绍的弓箭手被打得落花流水。惊魂未定的袁军，称这一令人胆寒的武器为"霹雳车"。

在当时的攻城战中，投石车是不可或缺的必备武器，它的功用主要是利用杠杆弹射的原理，以飞行石块的巨大撞击力，击毁敌人的城墙要塞。

在《吞食天地》的攻城战中，强大威力的投石车将为想攻入对方城池中的玩家提供强有力的帮助；对于守城的一方来说，也可以成为反守为攻的设施。



●冲车

诸葛亮二出祁山时，曾在陈仓遭遇守将郝昭的顽强抵抗，经过连日强攻，仍不能攻破陈仓。在双方层出不穷的攻防奇计中，足智多谋的诸葛亮，就曾运用大量冲车，直接突击城门。

冲车，顾名思义，即是以冲撞的方式来攻击敌方城门。其构造为在巨型车辆上，装置一前端尖锐、覆盖铁皮的巨型木桩。当冲车靠近敌人城门，车上士兵就可利用反复撞击的方式破坏城门，而将城门突破。相信在游戏中，冲车将是进攻方在关键时刻必须启用的攻城利器。



●井阑

周瑜于赤壁之战后，为了争夺江陵而与曹仁激战。当时东吴大将甘宁，一度被曹军围困在彝陵，曹军利用许多井阑，加紧攻城。一时箭如雨下，战局十分紧张，幸得甘宁临危不乱、死守待援，最后才在周瑜及时的救援之下，转危为安。

曹军所使用的井阑，简单说就是一座能够移动的高耸城楼，让弓箭手站立城楼上，在进入弓箭射程之后，就以箭雨攻击防守城寨的敌兵，并借以掩护冲车、投石车等其它攻城器具。

由于井阑是可以移动的器械，因此在攻城战中，将能以移动武力的方式，在战场上随时提供战力支持。





●箭楼

官渡之战时，以优势兵力压制曹操的袁绍，在谋士审配的建议之下，沿着曹操军营四周大量兴建箭楼，布署层层箭手，只要曹军有任何风吹草动，即以箭矢压制射击。在这样的压制下，曹军几乎动弹不得，移动行走都得以盾牌防身。袁绍军的箭楼，一度让曹军甚感恐惧。

箭楼的功用与井阑十分类似，只是箭楼并不能移动，较适合在长期的阵地战中使用。



●刀车

刀车在三国时代是十分普遍的器具。顾名思义，刀车的构造就是在车辆前端的巨型木板上，安装许多突出的尖刀，在进攻的时候，让士兵推动刀车在前冲杀。这种进攻方式能让敌人产生惊骇心理，发挥冲击的效果，因此刀车可以说是一种多用途的兵器。刀车平时可放置于城寨内外，充当防御工事；当敌人攻打城寨，也可用刀车阻挡于敌人必经之路，使敌人无法靠近。

按照目前的游戏设计方案来看，攻城战的主体为对抗的两方势力，每方由各自支持的不同军团组成，在同一地图上相互冲杀。攻守双方首先需要布置好战场，如攻城器具的分布、NPC 人物位置的设定等。到了冲锋陷阵的时候，玩家即会遭遇对方预先布置下的各种攻城器具和 NPC 敌手，当然，还有对方玩家。

既然现在军团已经开放，各位玩家就该抓紧时间作好准备工作，在为自己的军团招兵买马的同时，别忘了与其它军团处好关系，以便在开放攻城战后组成攻守同盟。一旦攻城战开放、进入战斗画面后，可就是八仙过海、各显神通的时候了！■

骑士"攻城浴血"版本大印象



骑士 Online》测试服务器上"攻城浴血"这个版本调试也有段时间了，而其中的新内容比以往任何一次更新都多。攻城战这个版本，突出了战争，弥补了以前一周只有一次大型战役的缺陷，给喜欢战斗的朋友带来了新的乐趣，而此版本中的新元素也远远不止这些，下边我就对本次测试体验做个印象总结，给期待新版的朋友们一些参考。

首先是登入游戏界面，聊天界面已经彻底更改，加入了军团频道和军团联盟频道，界面看上去更简洁直观；其次是密语，以前的密语系统很不方便，和一个人密语的同时，如果要切换到与其他人密语，必须输入其他人的名字，现在改进之后，密语时会弹出专门的对话框，和几个人进行密语就会有几个对话框，对话框还可以最小化和任意拖放，大大方便了密语的使用。

其次是军团的开放。《骑士 online》一直以来就只有一种组织：骑士团，而在新版本中加入的军团则是骑士团的更高级组织。申请建立军团就不像建立骑士团那样，等级够了带上足够的骑士币去旅馆老板娘那里申请就成了，而是首先要骑士团总体贡献度达到一定数值，然后需要一笔资金去接受任务，打倒 NPC"凯萨洛斯"——一个身材高大，拥有很强攻击力和很快攻击速度的半人马射手，取得军团信物"荣耀之锁"，最后再由骑士团长拿着荣耀之锁，找到骑士团书记官，任务完成，骑士团也成功升级至军团。升级军团之后会立即获得系统给的军团披风和军团标志，更漂亮的披风可以花钱去买，军团标志也可以自己制作。虽然军团任务的完成比较困难，但是只要全团上下齐心协力，打败任务 NPC 也不是件太难的事情，咱们测服人族和兽族各有几个团都顺利升级至军团了，看见他们漂亮的披风和军团标志，真是羡慕！

接下来就是本次更新的重头戏攻城战了。说到攻城战，不得不说新开的地图——德洛瓦。德洛瓦是专门为攻城战而开放的新地图，整个地图就是一个模拟战场。德洛瓦城堡依山而建，三面环山，正面建有坚固的城门和高大的城墙，地势十分险要，易守难攻。城堡分成外城和内城，外城主要负责城市的防御、建设和攻城武器的购买，另外城门的操纵杆也在外城，城主军团可以通过操纵杆来控制城门的开启和关闭，控制警戒塔和守卫 NPC 的结界石也在外城。内城的结构就比较复杂了，因为这里有整个城市防御中心"中央结界石"所在地；有两扇独立的内城门，装潢得金碧辉煌的皇宫；以及武器店、装备店、仓库，和地宫入口等等，所有这一切构筑成一座完整的城堡。

攻城战的核心就围绕着上面所介绍的城堡展开。城堡的争夺对每个人来说都是具有极大的吸引力，夺取城池之后可以做城主，随之而来的是至高无上的荣誉和滚滚而来的财源，因为城主有权利征收国家税费。够资格的军团可以参与攻城，在第一次攻城战开放的时候，德洛瓦城是处于无政府状态，城堡由系统自动管理，拥有城堡守卫 NPC、警戒塔等完整的城防设施，这些城防设施会对靠近德洛瓦城的一切玩家进行主动攻击。对于玩家来说，谁可以攻进城堡并率先击碎中央结界石，那么该玩家所在的军团团长就可以获取城主资格，第一次攻城站宣告结束。在以后的攻城战中，一样是谁能够率先击碎中央结界石，谁就可以取代先前的城主；与第一次攻城不同的是，城主的争夺是玩家与玩家的竞赛，所以肯定比第一次要激烈得多。同时，在以后的攻城战中允许使用各种各样的攻城武器来达到战略目的。

攻城武器分为四种。投石车主要是为攻击敌人有生力量设计的，各种各样的炮弹可以在城堡里边的攻城武器商人那里购买。使用投石车需要自己调整投射角度，对炮弹击中的一定范围内的敌人造成伤害，需要多练习才可以达到"百步穿杨"的地步哦！接下来是冲车，顾名思义就是用来冲撞城门的，同时冲车也是唯一能对城门造成伤害的攻城武器，是进入敌人城堡的战略手段之一。再下来就是云梯车，云梯车可以收拢和打开，收拢的时候可以运动，在城门边打开的时候可以变成搭桥，让攻城人员通过搭桥爬上敌人城墙，这是进入敌人城堡的战略手段之二。最后一个就是队长车，队长车不具备攻击功能，但是它的辅助效果是特别明显的，可以给己方人员增加攻击力、防御力、抵抗力等各种辅助法术。队长车的驾乘是有限制的，必须是参与攻城战的骑士团长或者军团团长才可以。需要注意的是，攻城武器只能在攻城战期间才可以使用，攻城武器和消耗品可以在德洛瓦的武器商人处购买，所有攻城武器都是有自己的生命值，可以被扎毁，因其价格不菲，所以使用时一定要让自己的队友好好保护哦！



这次跟随"浴血攻城"这个版本一起开放的还有地下迷宫的前 20 层。在迷宫里探险可以得到很好的物品，但是同时也比较危险，越进入迷宫深处，怪物越厉害，所以建议大家组队前往。同时，迷宫也是一个很不错的升级宝地，所以在测服的时候这里就吸引了不少的玩家进来探险升级。迷宫是公共区域，不管是人族玩家还是兽族玩家都可以在交纳一定入场费之后任意进出，所以这里也是一个战争高发地区，建议两族玩家在相遇的时候都互相礼让，这里不是战斗的地方，和气生财嘛。

此外，"浴血攻城"还开放了很多东西，可以说对整个游戏都有比较大的改动，比如说增加了法师的 54、57 级魔法，让现在略感整体水平不如其他职业的法师朋友们实力大有增强；新增了祭祀 60 圣佑系法术"黄金壁蔽"，让祭祀职业的辅助功能更上一层楼；增加了所有职业的 65 级技能"灵气斗衣"；新增了全国争霸赛的产物-荣誉雕像，金碧辉煌的冠军、亚军、季军雕像毅然矗立在恩拉登城；增加了主角的趣味动作等等……这些东西，都作为辅助功能，让《骑士 online》攻城战版本增色添彩。

搜狐在这个版本上拖的时间比较长，但是新版本给人的整体感觉比以前好多了，可玩点大幅度增加，而且 Bug 比以前少，看得出来这是他们对游戏重视的成果，如果等长点时间可以让游戏更完善，那我宁愿等。做为一个忠实的玩家，我希望《骑士 online》能够照着这样的脚步一直好好的发展下去，我和我的朋友都会一如既往的支持！■

神甲奇兵 ONLINE 内测体验



在下不才，在网络游戏中跋涉数载，也算是老鸟了吧，数数玩过的网游有10几款了，放眼望去几乎全是韩国网游，国产者廖廖无几。在我的记忆中，只有《万王》、《网金》，以及昱泉的《笑傲江湖网络版》等几款老牌国产网游还让人念念不忘。最近，笔者接到消息，参加了昱泉为新产品内测组织的“雪球团”，而所测试的游戏就是昱泉最新的Q版网游《M2 神甲奇兵 Online》，很高兴昱泉还在制作之路上勤耕不辍，想知道这款游戏有什么特色么，随我来看一看吧。

《M2 神甲奇兵 Online》（以下简称 M2）以机甲为卖点，使我这样的高达迷在游戏过程中总感觉丝丝缕缕的亲切，而游戏在机甲的设计上也确实有独到之处，感觉和高达非常相似，而它古代背景下的Q版人物造型也很有特色。

人物的属性点是标准的 str、vit、dex、agi、int、wis 的六大属性，每个基本属性影响不同的攻防和其他。而职业系统也是非常完善，从肉搏系、魔法系、生产系三大类延伸出非常多的职业分支，一共有3次转职的机会，职业种类总和竟然有20几种，而且每个职业所能学会的技能也是不同的，再加上属性点的自由分配，可以说每个人物都是独一无二的。而 M2 的机甲，同样也是有等级概念的，虽然机甲升级后没有点数分配，但机甲的等级除了能提升机甲的攻防属性外，还可以使人物装备更高级的机甲，个人觉得机甲等级还是叫做 Pilot 等级比较合适，就是驾驶员等级，这样似乎更贴切些。

M2 的技能系统主要分为主动技能、被动技能、辅助技能三大类，待我详细说来。

主动型技能，要玩者自行使用才会发生作用，而使用型技能例如攻击、补血、辅助等动作，都会随着使用次数而获得熟练度。被动型技能只要学会后，效果会常驻在角色身上，并随着符合发动条件的时间发动，依成功几率增加熟练度。主动技能与被动技能的分别在于，被动技能就是学习之后不需使用即可常驻在玩家身上。例如：一转职业武兵的特殊技能“术法抵抗”就是被动技能，你学习后就算不使用，也会自动产生效果。

M2 的技能系统是按照职业的不同有不同的技能，而且采用了技能树的形式，而人物所能学得技能数量是有限制的。这样就限制了全能型的人物出现，所谓术业有专攻，各有特色才会达到能力平衡。但是 M2 也提供了遗忘技能这个选项，不过后悔药不能白吃，遗忘技能后的代价是学习这个技能所用的技能点数不会返回，切记切记，偶就是这么白白损失了18000点的技能值。

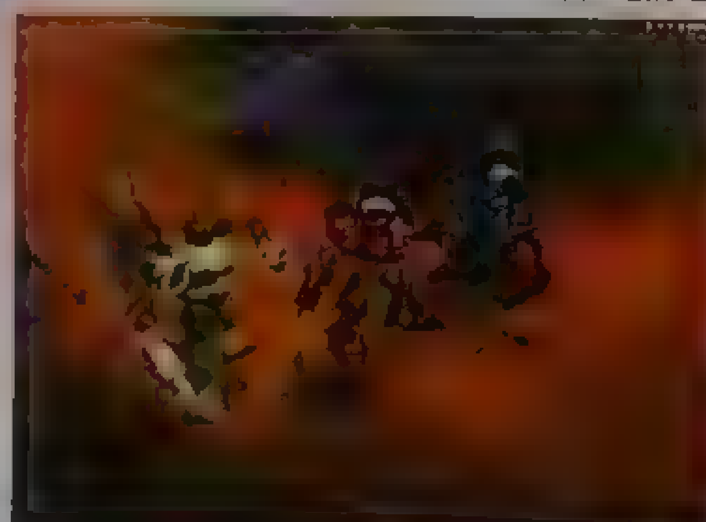
M2 中的组队中，增加了一种比其他网游更新颖的连协技能系统，这是在技能系统的基础上的一大进步。简单的说，就是依照不同的玩家职业，使用不同的技能，在瞬间达成某个连协技，施展出强大的攻击技能。连协攻击的首要条件就是组成队伍，其次是队员发动技能招数的动作瞬间要串接起来，但是胡乱使用技能是发动不了连协技的，这需要一定的组合顺序。举例来说，某个连协技能的组合是需要龙甲士先使用威力展示，然后配合赤剑士的天龙之剑，就会连协成功。除了这些限制之外，当一个连协技能的起首招式发动成功后，必须在固定的时间内打出其后的第二招，错过时间的话，连协攻击就会被判定为失败。

连协技的威力并不仅仅是1+1=2那么简单，它实际上是一招额外的加成招式，是在先前的技能攻击威力效果上叠加连协技攻击的威力，在对付强大的敌人时，非常有用。另外，连协技和连协技之间也存在着连协，两两相连的连协技称为小连协招式，而游戏中还有更具威力的大连协招式，当前面两两相连成功的同时又合乎大连协的顺序的话，强大的大连协招式便会附加上去，发挥出巨大的威力，令人叹为观止。这可以说是超级必杀技了，能够给予敌人致命的一击。连协技在打怪的时候非常好用，发生速度非常快而且威力惊人，配上 M2 中的5行相克系统，效果更是不同凡想。

除了人物的技能外，机甲也是有技能的，而机甲的技能可不是升级就能得到的，机甲技能是附带在各种机甲配件上。当然，不是所有的配件都是有技能的，特殊配件才有。目前所知的机甲技能种类非常多，同样一个部件上有可能会出现很多种技能。这样的话，要有一身又酷又炫又经久耐用的好装备，可不是件容易的事哦，说起这就想起我那一身花花绿绿的难看但实用的机甲。

说了这么多和战斗有关的系统，我再给大家说一下 M2 的房屋系统。这个创意很独特，3D 网游终于也能让人体验到实实在在的家的感觉了。游戏中，每个国家都有一个特定的住宅区，里面有空的地皮，自己看中了只要右键选中这块地皮上的招标牌，就能选择各种样式不同的房屋建立属于自己的私人空间；地皮有大有小，风格迥异，一共约有二十几种房屋，从极具未来气息的科幻房屋到原始人住的小棚棚，从充满童话色彩的卡通房屋至中国古代风格的房屋，到真是应有尽有。房间内外的数百种的家具摆设，供玩家自己挑选，不过也是要花钱的。更有趣的是各种人形装备和机甲配件，也可以作为家具摆设来装饰我们的屋子！还有就是屋主可以设定房间内道具的使用权限，和副屋主以及朋友等各种对玩家的权限，完全体现屋主的权威，哈哈！最近，昱泉好象又快要开放房屋的商店功能，可以把道具作为商品卖出，玩家看到喜欢的只要自己付钱就行，走在住宅区还真有点逛商业街的感觉，真不错！

说了这么多还真有点意犹未尽，感觉 M2 新的创意和特色真的非常多，但现在还是有不少不算太严重的 Bug，毕竟还是内测，官方开雪球团也就是为了“找碴”的，想来公测的时候，制作团队应该能更完善这个游戏。相信在昱泉国际作为一个把游戏品质放在首要位置的老牌台商游戏开发商，应该能为我们在国产游戏低迷的时候，为爱网游支持国产的我们送上一份美味的网游大餐。让我们一起期待 M2 的公测吧。■





石器 7.0 三大职业任务解析



不知不觉《石器时代》已经度过了将近3个春秋了！在2003年圣诞将至之际，《石器时代》新一版本《石器时代 7.0 石头就业所》也即将与广大玩家见面！此次的版本更新，游戏内容和系统上都做出了比较多的改变。首先推出了全新的职业系统——“石头就业所”。顾名思义，就是让大家能够有自己的职业。玩腻攻人、敏人，厌倦一成不变的原始人生涯的各位，现在不但可以当个普通的勇者，还可以尝试不同的身份与职业了，相信大家知道这个消息一定都很迫不及待的想试试看吧，那就往下面看喽。

一、暗灵教徒就职

暗灵教徒除了虔诚信仰暗灵之神外，更沉醉在暗灵之神的各种神秘术法研究，而经过时代的变迁，已经渐渐开始出现能自由控制各种元素力量、以及人体力量的教徒，传说中暗灵之神留有一本暗灵秘典，记载着各种法术的修练方法，所以有人猜测，这些教徒的能力都来自于秘典。施展高等巫术时，将需要特定的材料。能力值重敏、智。大部分的装备及武器均不可使用。

任务地点：沙姆岛外附近的，暗灵法师公会坐标(110.43)

限制条件：需1转以后解完成人任务

适合等级：100级以上

先到奇奴伊村 (75.61) 出口到沙姆岛，在(102 64)处地图会更新，你会看到一条路。走到暗灵法师就职所和萨哈克(17.22)说话接任务，然后走到洞的尽头和 NPC(7.4)说话，选“是”。和(68.29)的 NPC 说“塔希摩比奥”，得到“暗灵信物一”，进入试炼洞窟。在试炼洞窟打出药草共5种，交出药草得到“暗灵信物二”。打倒会魔法的水蛇（只要宠打，人补血便可）得到“暗灵信物三”，之后会被传送出去。跟萨哈克(17.22)说话，交出3样信物，再跟一旁得希尔说话就职，得到5样道具，并还原点数。

二、追猎者就职

猎人的原始人生活是与大自然息息相关的。而气候和自然界的变化有时可能会在一夜之间将一个村落夷为平地。也因此…许多人对于长久居住在同一处所不感兴趣，喜爱四处为家而过着流浪的生活。也因此没有人比猎人们更能了解大自然，他们对于动物们非常有一套。不论是凶恶的暴龙或是温驯的克克尔，遇到他们一样乖乖听话。也只有他们知道一些不为人知的生物习性或是出没地点，设计各式各样的陷阱更是他们特殊的专长之一。能力值为平均型，可穿戴部分装备武器，特殊能力为抓宠优势及收集素材优势。

任务地点：卡鲁他那村附近，追猎者公会坐标(284 575)

限制条件：需1转后解完成人任务

适合等级：100级以上

到追猎者公会找奈尔秋(17 15)说话，确定要当猎人后进入试炼洞窟。第一层试练者(107 93)会要你帮他找弓，打乌力就会掉出（特级之弓 攻+20，防-19(4-5)），得到弓后拿给他，得到“猎人信物一”，由(107.93)进入第二层。第二层试练者会要你抓只一级乌力给他，抓到森林小猪后拿给他，得到“猎人信物二”，进入到第三层。三层试练者(64 5)会要你打羊齿草、羊的肉、鸟尾草、鸟的肉、猴头草、猴的肉，打到后拿给他得到“猎人信物二”，之后会被传送出去。把3样信物交给奈尔秋，跟一旁的可叶(20.18)说话就职，得到5样道具，并还原点数。



三、白狼勇士就职

勇士是各村落及各族的原始人里，锻炼体魄或是自己想追求更完美的体能的人，通常职责是保护村落的安全抵抗外敌，或是阻挡因猎食而误闯村庄的各类危险的大型恐龙。他们熟练各种战斗技巧，平时除了不断锻炼自己的能力，也得担任村内哨兵的工作。当一名称职的勇士除了战斗能力之外，毫不畏怯的胆识和伸张正义的决心才是关键。能力值重体、攻、防，可穿戴大部分防高及攻高的装备。

任务地点：萨村庄园外附近，白狼勇士公会坐标(652.609)

限制条件：需转生后解完成人任务

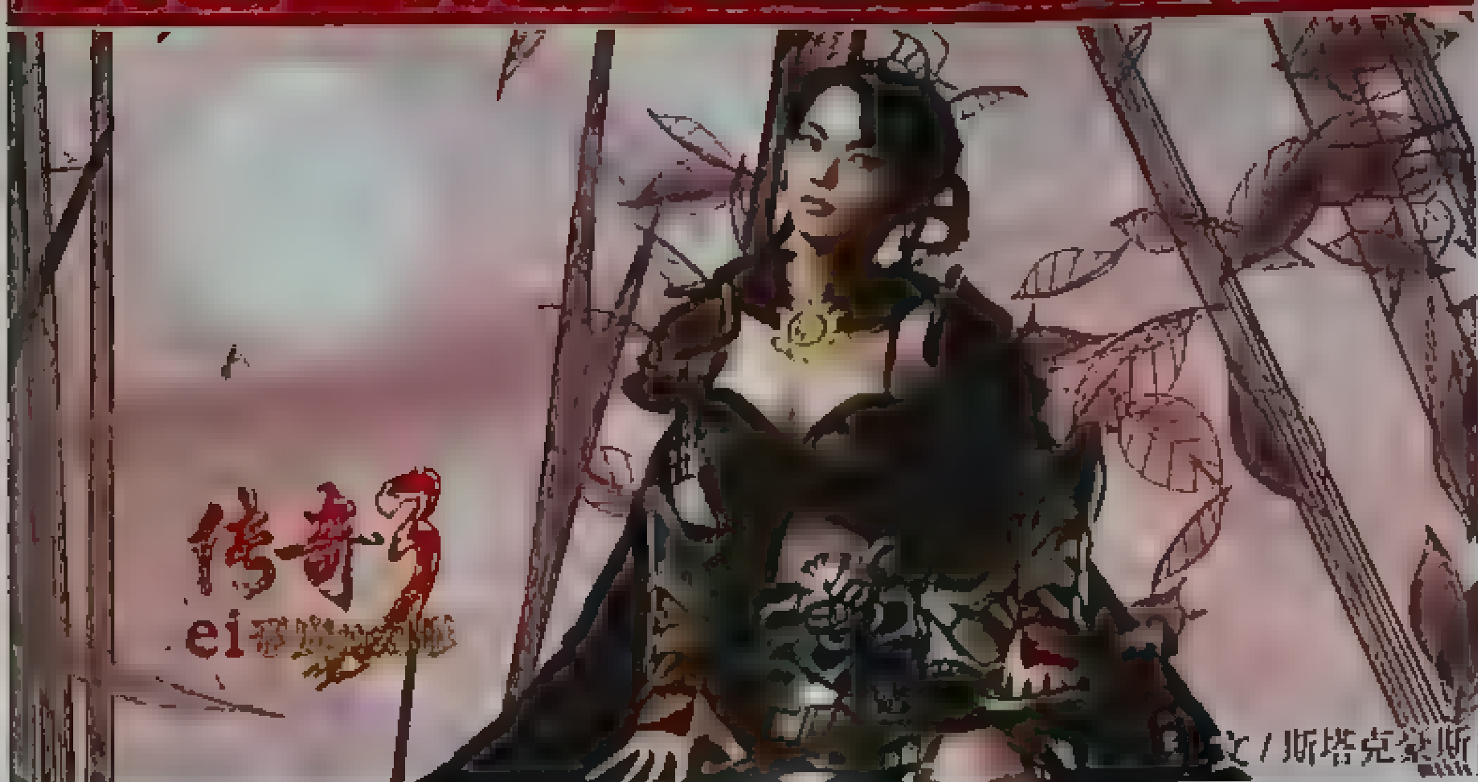
适合等级：110级以上

跟白狼勇士公会里的拉曼尔(27 23)讲话，他会给你一只拉奇鲁哥 LV1，随后被传送到白狼勇士试炼区。进入地下一层，其中的守护者会要求你交出三块人龙的肉，而后拿到“白狼信物1”，进入地下二层。与二层的守护者交谈，会要求进行精神的试炼。成功打倒会昏睡、石化攻击的暴龙，同时缴回所得到的暴龙的牙为一辆，得到“白狼信物2”，进入地下三层。地下三层的守护者会不断更换他的所在地，然后让你去找，每找到一次会得到一个信物，连续找到他五次之后会得到“白狼信物3”，并进入地下四层。四层的守护者要你打造武器给他，材料是熊皮、熊骨、以及钢铁，收集完材料后到他身边的熔炉就可以打造了。成功打造出“白狼信物4”之后，他会传你到最后一层。地下五层则是战斗力的试炼，直接打败守护者就可以获得“白狼信物5”，并被传送到公会导师跟前。交回拉齐鲁哥(二十级)，再跟就职导师吉可因说话可以成功就职为勇士，并得到一点技能点数及“白狼石剑”一把。

职业的技能与法术技能熟练度上限是100，刚就职时你可能会得到三、四种基本技巧，至于要先使用能力点数学习哪个技能，就个凭自由了。各职业阶级有专署称号，且依等级分为初等、一般、进阶、高等、专精等。而专署职业当然会有专署装备，没有就职的原始人们，是没办法使用的。据说还会追加三个人物装备栏，而除了原本的地、水、火、风四元素地抗性外，还会独立出一种叫做“抗魔值”的东西，不过“抗魔值”是无法修练的，它只能依靠法术或装备来提升。■



传奇3神舰 生还者口述实录



文/斯塔克曼斯

最近《传奇3》的世界震动不小,举世闻名的神舰最近在沙漠被发现,无数心怀淘金梦的勇士搭帮结伙,纷纷进入一望无际的沙漠,意图抢占第一个先机。岂料这神舰也绝非常人可以征服的,据说,玛法大陆最大的掠夺者组织在神舰中竟然全军覆没,无一……啊,不!是只有一人生还……而此人由于在神舰中受的刺激太大,现已被送入精神病院治疗。在记者一再的恳求下,这位神秘的幸存者终于答应接受采访,将神舰的"内幕"公之于众。(以下记者简称记,幸存者简称幸)

记:XX壮士你好,首先祝贺你逃离神舰……(顿了一下)

幸:谢谢……(木讷的家伙,看来要我采取主动了)

记:首先,您能谈谈对神舰的总体看法吗?

幸:(情绪开始波动)恐怖……恐怖啊!!!!!

记:(汗~)那先请你谈谈,在进入神舰前,你们的人员组合、装备配置以及准备好吗?

幸:我们一行一共10个人,分别是2个武士、4个道士、4个法师。配备了可以说是整个玛法大陆最好的全攻全魔装备。可是事实证明,我们简直愚蠢至极……

记:能说的明白点吗?

幸:神舰里的怪物,基本都是魔法攻击,即使是那些近身的怪物也鲜有物理攻击的。对于这些恐怖的怪物来说,只有强大的防御才能抵挡它们的攻击,保住性命才可以及时组织有效的反击。而这些全攻全魔的装备令我们的防御极为薄弱,根本无法承受怪物的重击……

记:明白了,也就是说全套加魔御的装备才能使你在神舰中生存的更久,那在其他方面你们有什么特别的准备呢?

幸:我们一行人在绿洲集合,法师和道士们都携带了足够的大瓶金创药,武士则携带了特级金创药,我们甚至还准备了相当数量的万年雪霜……事实上,我们的准备还是有效果的。在大量药品的支持下,我们勉强能抵挡神舰中怪物恐怖的攻击力(附:神舰的怪物一般攻击的伤害都超过100,因此,每瓶中红补的血量远远无法满足需求)。

记:哦,那你们的队伍是如何进入神舰的呢?

幸:(面露痛苦)神舰的入口在沙漠的深处,以前得到的消息说是位置基本在绿洲下方的那个沙漠……可是,我们的一个同伴因为与诺玛一族在保护费分配上有瓜葛,被诺玛法老带了一大票人强行留下了。(注:神舰入口打开时,系统有提示通往异界的门打开了,坐标XXX XXX,这个坐标就是神舰的入口,基本是在绿洲下方沙漠。由于打开的时间只有20分钟,因此大批玩家涌向那个入口时,也引来了大量诺玛怪物,所以有很多玩家在那里被围攻而死。)

记:真是遗憾……那其余的队员在进入后又遇到了什么呢?

幸:(越发愤怒的)在刚进入入口时,我就被堵住了,想进神舰参观的人太多了,把悬崖边的道路堵了个水泄不通,不少实力较弱的人还因此被推下悬崖,以节省空间……更搞笑的是,在神舰的入口处,有个好心的霸王幽灵还问过路的勇士要不要回去。那幽灵说话结结巴巴,不少勇士没耐心看下去,纷纷选择了"好",于是就被好心的传回了沙漠土城。现在想来,其实他们反而很幸运……(在神舰入口处,有一个霸王幽灵,是传送勇者回程的,可是不少人以为是进入神舰的方法,于是匆忙就选了第一项——想想还是放弃的好。于是就被传送回城了。)

记:让我为那些还未进入神舰便遭"毒手"的死者默哀……那么,您对神舰的怪物是什么看法?你们队伍又是如何战斗的呢?

幸:神舰怪物分为3类,一类是瞬移攻击类的怪物,以触角神魔、爆毒神魔为首。这两种怪物,凭借着强大的追踪能力以及相当强的攻击力,将给脆弱的法师带来相当大的麻烦。如果法师给两只以上的怪物缠住的话,必死无疑!第二类是近身攻击的怪物,轻甲守卫,神舰守卫,犬魔猴,海神将领等等。这些近身怪物强大的攻击,就算是有"血牛"之称的武士也难于抵抗,同样,如果有超过两只怪物围攻一名武士的话,就算不死也会落个半残。第三类怪物以红袍法师为首,它们经常以团队的形式出现……(情绪激动)可恶啊!这些家伙不单有强大的远程攻击,还会使用恐怖的诅咒魔法(在一定时间内让诅咒对象的魔御变为0-0),一个两个还好,一群一群的涌过来,那阵势……谁见过么?你见过么!(怒视记者问:见过么?! 记:汗~)这3类怪物中,又以第一类怪物最为可怕,最可恨!他们各个都会瞬移魔法,而进入神舰的人类却不能使用任何的空间魔法,无法将它们甩开!从我们踏入神舰开始,这些恐怖的死神军团就阴魂不散的拼命纠缠住我们……(情绪失控中,紧抓着记者的手说:惨呐!那叫一个惨呐!)

记:……呜(疼啊!大哥我疼啊!!!)

幸:(许久后,终于恢复平静,记者也保住了自己的手,汗~)我们继续吧。由于刚入神舰时,还有大量的同伴集中在一起,所以集团军式的冲击使我们并没有深刻体会到怪物的恐怖。即使有少数玩家死亡,也被道士们迅速的回生,所以我们也是逐渐的轻敌了起来。然后,因为神舰内部如迷宫般错综复杂的地形,使大部队人员很快就走散了。虽然我们的队型还是保持良好,但是人数上的劣势使得每次无意触发的怪物都给我们造成很大的麻烦,真是损失惨重。好在道士的回生术……拽回了不少意图冒犯耶稣的伙伴。

记:按照您刚才所说,那你们是如何到达神舰内部的?这样的队型根本无法承受怪物的大规模冲击呀?

幸:对,但是这种混乱没有持续多久……因为我凭着天才的智慧,想出了一个好的办法。我默默的望着我们队长……看的他浑身不自在之后,我令他作出了一个英明的决定——所有队员排成一条直线,紧贴墙壁前进。事实证明,这种方法是行之有效的。首先,紧贴墙壁就保证我们触发怪物的几率大大缩小,而且无论怪物对我们的伤害,或是我们的有效攻击的次数,都向着良好的方面发展。我真是天才……哈哈哈哈哈……

记:……(明明是你队长想出来的主意,却把功劳按在自己头上)





幸:(被护士注射了一剂镇定剂后)很快,和我们一起的其他队伍幸存的勇士也开始依照这个方法。虽然前进的速度很缓慢,但是却很安全,尽管我们把侧面都暴露在怪物攻击之下,但是在队伍最后的道士依然可以利用回生将我们复活。就这样,我们缓慢前进,直到那把该死的裁决的出现……

记:哦,裁决,这在玛法大陆上可是稀有物品啊,据说这种武器的数量比屠龙还少。

幸:不错……当时的情况我记的很清楚——当我们杀了一只红衣法师后,它的法袍里竟然滚出了一根狼牙棒(裁决)。可是裁决离我们的距离相当的远,一些贪财而不识大体的人竟然不顾一切的冲了过去,在他们后面,也有4、5个人冲出了队伍。就在他们踏出不该踏的那该死的一步的时候,大量的怪物瞬间浮现在对面的墙壁!冲出去的人的额头上带着巨大的血洞倒下了,由于愤怒,队伍里没有一个人去救他们——更何况他们已经回天乏术。然而愤怒并没有持续多久,很快便被惊慌取代了。没长而蜿蜒的队伍被更为庞大的怪物群断为数截……所幸我们队伍是开路先锋,快速的奔跑使得我们甩开了大部分的怪物……除了10多只触角神魔和爆毒神魔……

记:按您之前所说,这2种怪物是瞬移攻击,而且攻击力相当强,那你的队伍是如何摆脱这些死神的呢?

幸:是陷阱……不错,当我们奔跑了一段时间后,我们意识到,无法甩开后面的那些怪物了,绝望之时,我们脚下的甲板突然坍塌,而追击我们的怪物,也没有跟着下来。

记:那真是太幸运了。

幸:恰恰相反,噩梦才刚刚开始……当我们落地时,惨叫声追从四周响起了,当我们的眼睛适应了黑暗后,我们吃惊的发现,我们落点周围有好几只的怪物与我们的队员厮杀。在没有地形可以利用,我们又被包围的情况下,我们只有选择突围了……当然,我一直相信幸运之神始终是眷顾我们的,而当我们逃出陷阱时,队伍里又有2人按耐不住寂寞去与耶稣做伴。从我们特有的千里传音的照应下,我们了解到各个队伍的情况,看来神舰里的陷阱也有好有坏。

记:你是说,有的陷阱是"好"的?

幸:不错,又有什么能比补充药水、修理装备更好的?这部分陷阱里竟然有专门出售药水和修理装备的地方。(怒斥:变态啊!比我还变态!)

记:(笑)补充过药品,你们也算是精兵强将了吧。

(附:神舰陷阱一览)

神舰1层陷阱入口		对应的陷阱出口
药店	110 162	神舰2层 12.33
修理店	126 185	神舰2层 19 11
陷阱	95.85	神舰2层 12 33
神舰2层船尾处		**对应的陷阱出口**
陷阱	95 155	神舰3层 107 161
陷阱	126 77	神舰3层 120 140
陷阱	117 173	神舰3层 105 131
陷阱	119 84	神舰3层 149.149
神舰2层船尾处		**对应的陷阱出口**
药店	52 110	神舰3层 18 11
修理店	157.134	神舰3层 11 12



幸:不错,由于了解了各处陷阱的情况,我们更能控制药品的使用效率了。所以每到一个新的补充点,我们的药品总是刚好用完或者略有剩余。

记:那你们后来到达了哪里?能详细的说一下过程吗?

幸:一路上我们的配合也渐渐默契起来,而令我们意外的是,神舰的怪物身藏的宝物相当的多。裁决、旋风流星刀、铁系项链、魔令等等稀有物品都能从它们身上打到。而鉴于之前那些贪婪之人的后果,我们强忍着冲动走过了那些装备……而后来,我们遇上了霸王守卫,它的实力之强,甚至在沃玛教主之上。很难令人想到这只是一个小BOSS。法师的雷电攻击仅有30%的命中率,由此推断它的魔法躲避至少有70%以上!千辛万苦我们终于将它放倒在地,这家伙的油水甚至比那些神舰小怪物还多!有了好装备的鼓励,我们的士气大振,前进的更快了。到达神舰1层的船头,一个操作室赫然耸立,而旁边就是神舰的出口。

记:打断一下,你们是如何知道这些的呢?

幸:是这样……操作室旁边有一个幽灵,是它告诉我们的……要想消灭霸王教主,就必须用连环明珠进入操作室,并在24小时内消灭教主。可是我们一行6人,却只有4个明珠……于是,我们商定好人选,我和另外一个队友就按照那个幽灵的指示从船头的洞里回到了土城。我没有停留,马上就传送到了绿洲,因为只有在那里才能听到那4个队友的传音。

幸:令我惊喜的是,绿洲的王铁匠告诉我,梅山侠为祝贺我逃出神舰,准备送我一把血饮剑,而和我一起出来的武士,也能得到一把炼狱。(PS:道士会得到无名刀)我在绿洲听着队友传回来的消息,对霸王教主也有了大致的了解。它的血量12000,攻击方式为近身攻击及远程的魔法攻击,而且远程攻击有抗拒火环的效果。近身攻击伤害平均600。在几次攻击无效后,他们决定用道士的毒药慢慢的毒死教主……可是过了这么多天,他们还没回来,我怕……555555555(情绪再次激动……)

记:医生!!医生!快来……

幸:(突然安静下来,奸笑)我给了你这个独家新闻,你该怎么谢我?如果你给我的报答令我满意的话,我再给你个绝密资料……

记:(兴奋)好,先给我资料,我看看,少不了你的好处……(许久)好东西啊,我请你吃咸梅干!

幸:……?¥—!%—%(省略骂人话无数)

附:神舰任务简述

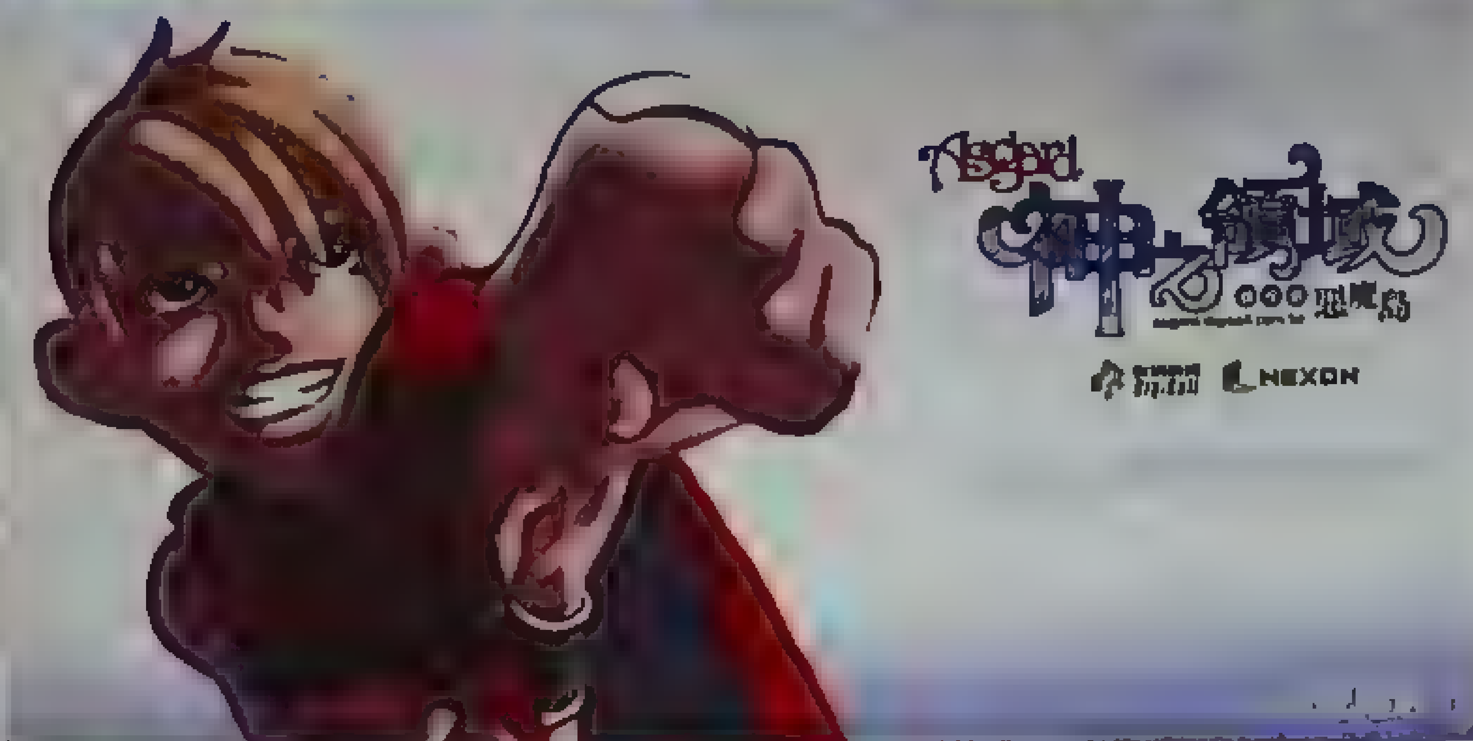
第一次:到达神舰一层47,41坐标处出去,到达沙漠土城后瞬移到绿洲,找王铁匠对话,之后再找梅山侠,可以得到34级武器+魔令牌。(法师血饮,道士无名刀,武士炼狱)

第二次:携带魔令牌到霸王幽灵那,会被传送到一个空间去,消灭2只轻甲守卫后被传送回来,再次点击霸王幽灵,得到航海日记并被传送回沙漠土城。同时,瞬移到绿洲找王铁匠对话后去梅山侠处领奖品。(武士帝王戒指,法师雷神戒指,道士润神戒指)

第三次任务:再次到1层霸王幽灵处,点击对话后,霸王幽灵会说出一大堆乱码……(汗)然后你在神舰1层寻找霸王守卫,消灭后系统提示:找到骸骨。然后回到幽灵那,你会得到稀有首饰一个(法师是追魂项链,道士是魔令项链,武士是追风项链),然后带着骸骨去绿洲梅山侠换取连环明珠(别怀疑,这个连环明珠和打怪物得到的一样,估计第四次任务就是打教主了)。

镜头拉远,精神病院的值班室里,2个护士在聊天。"那2个神经病又发作了,天天打扮成记者和被采访者,好象很有名似的,结果到最后都要哭。""是啊是啊,烦死了,连毛衣都打不好,回头还要给他们的镇静剂加量。"……

神之领域 五大职业新人辅导



一、武道家

武道家是类似战士的职业，虽然攻击力没有战士强，但是出色的防御力和超多的血量，使得武道家在战斗是必不可少的职业。

练级心得

1级就接小乌鹅的任务，去米鲁里斯森林区域1或者斯欧米森林区域1打小摩斯，做小乌鹅任务的奖励经验可以帮你升到5级，这个任务可以做10次。这个阶段，最推荐买的是600块的臂镯（CON +2），还有土壤戒指（CON +2，AC −2）。

5级时，去神官处买5级的技能——重击。6级开始，可以去接新的小乌鹅任务了，打恶夜摩斯。建议去米鲁里斯森林区域2找落单的恶夜摩斯打，不要被它们围住，因为恶夜摩斯是主动攻击的怪物。靠任务可以练到10级，主要的收获是多个"春雨耳环"和"风之戒"，还有生命药水。生命药水和小乌鹅奖励的水果，可以补充生命力，耳环和戒指就装备在身上。10级到11级，可以继续杀恶夜摩斯和摩斯骑士，也可以回去杀小摩斯，因为这时杀小摩斯几乎一拳一个，不费血，升级也很快的。

11级可以去接小乌鹅的第三个任务了，杀摩斯凯帝，你可以和其他玩家组队一起去完成任务，因为以你个人的实力杀死摩斯凯帝非常困难。做这个任务可以升到15级，打到的装备除了自己需要的其余都可以卖给商店，在14级中期到15级初期你应该能够买下大地护符了，佩上它攻击力增加1倍，这时你练功就变得非常轻松了。

等你升到16级时去接小乌鹅的第四个任务，杀叫普罗夫的小绿头。这东西在米鲁里斯森林区域3很多，做起来非常地轻松。这时可以开始注意战斗技巧了，如果有大量怪物一拥而上，考虑利用树木和石头形成的卡位点来打，避免被它们围住。另外它们跑得很慢，要是打不过可以边跑边打，把它们一个一个的消灭。还有要注意的是从怪物的身后攻击它，会对怪物造成很大伤害。

练到20级之后，建议购买20级的武道家魔法——回复术，10次小乌鹅任务的奖金正好可以购买。有此魔法，可以大大加强续战能力，《神之领域》里补血药水价格昂贵，而且能携带的数量有限，回复术将武道家的MP点数转换成HP点数，对于全CON武道家来说，学了回复后HP、MP、SP使用可基本保持平衡，可以一直保持良好的作战状态，只需偶尔休息半分钟就可将HP和SP基本回满。这里玩家们要多加注意，出去练级时最好把身上的金币存进银行，因为从现在起，你被怪物杀死后，你身上的金币就会减少一部分。

20级以后，一般从米鲁里斯森林区域4开始练，要是打起来还很轻松，就到米鲁里斯森林区域5练。全CON的武道家无需组治疗师合练，依靠自己回血其实很快的，更何况自己也有治疗魔法可以应急，不要和人分经验了，武道家本来攻击就不高，练级速度比战士慢。





点数分配

全血型：回血快，能学治疗术，单练很强，缺点是不能装备武器和盾牌，攻击力较低。

半血半攻型：攻击力和战士差不多，血也很多，缺点是使用攻击技能的威力可能比全血型的要小一点，武道攻击技能的威力是由CON决定的。

全力型：全加力量的武道家攻击力甚至比战士还高，但是HP和SP少，AC较低，反而比战士还不耐打。

加敏不推荐，理由是跟其他职业比没什么优势。

二、魔法师

玩网络游戏的玩家们都知道，一般游戏中的魔法师角色都比较难练，前期等级提升得很慢，单独练级，没有人带的情况下，真是举步维艰。《神之领域》中的法师在初期更加的痛苦，不但法师初期的攻击力和防御力都强差人意，根本无法像战士那样顺利快速的在初期升级，再加上魔法师练功打怪需要很多魔法瓶和补血瓶的支持，所以初期的法师也比较费钱，实在是雪上加霜！

练级心得

初期，法师一定要去完成城里小乌鹅的新手任务，这样的话，不但经验值要比普通的打怪来得到多，还可以得到许多奖赏和钱，钱对于初期的魔法师来说可是要比一些物品还宝贵的。小乌鹅的任务是可以反复来做的，这样的话，魔法师在前10级可以很快，并很保险的练功。在小乌鹅那里练到10级以前，也是可以不费任何金钱的，把钱省下来，现在先不用着急买装备，初期的装备和武器，不但攻击力和防御力很有限，而且对于初期的魔法师来说，一件加2到4防御的魔法袍实在是起不到多大的作用。前期应该节约下来每一块钱，为了你以后可以快速的提升等级做准备。

等你完成了小乌鹅的所有任务后，也就可以升到15级了，接下来就需要你自己来练习了，这个时候就需要魔法师们最好能组队一起来练级，这样效果和效率都比较高，都在《神之领域》的世界里混了那么长时间了，你总该有一些"狐朋狗友"了吧，现在叫上他们一起来度过法师最艰苦的阶段吧。如果你真的是个独行侠，那么你就要准备把你前期省下来的金钱都用到买补血瓶和魔法瓶上了，只有这样才能支持你的快速高效的升级之旅。等突破了20几大关后，你的初期魔法师之路也算走完了，之后的路还要靠自己接着走。

点数分配

一般情况下最好都是以自己主修的属性为主要加点对象，也就是4:1这样的比例来加点。如果你是INT型法师的话，每次升级就加4点在INT上，1点加在WIS上，如果你是WIS型法师就反过来分配自己的点数。另外，千万不要将自己宝贵的点数都平均加在INT和WIS上，那样出来的法师就成了高不成低不就的废人了，切记。

三、圣职

圣职是属于辅助型的职业，自己一个人练功升级会比较困难，所以建议和其他玩家组队一起练效果会比较好。

练级心得

1到10级可以接小乌鹅的任务边升级边攒钱。10后赶紧买一个大回复，有多余的钱再买上加MP的耳环两个（多加20MP可以多使用一次回复），黑魔杖是一定要买的，还有水之戒（有条件的最好买泪之戒）。前期圣职加了WIS之后MP也没什么明显的增幅，不过呢你细心的话会发现你的WIS越高使用回复的时候加的血越多，小回复最高只能加到39，大回复加81，20WIS到25WIS都是只加80点，14到19只加79。所以初步计算是每6点多增加一点回血量，而所消耗的MP是不变的（因此建议尽量穿全套WIS装备）。

10级到20级组上一个或两个高攻击的战士练级，这样升级的速度会非常快，11级后的任务最好不要去接。

至于20级以后最好还是和战士一起，高攻击战士和圣职是很不错的搭配，到后期可以再组上盗贼（盗贼后期的作用很大）。如果组的队友超过2人以上，在帮队友加血的时候也许会觉得很吃力，比如鼠标点不准，队友站在了一起就会点错人，或者点到怪身上，一不小心就让队友挂了。这时候队伍列表的用处就显出来了，这里面显示你的队友的名字和血，你在给他们加血的时候先点一下魔法再点一下他的名字就可以直接将法术作用到队友身上。只要你和队友之间没有山之类的阻隔，或者上下层不同的障碍，不是弯线的话，你完全可以找一处安全的地带，通过队列表为同伴加血，减少自己被怪围的几率。

点数分配

全智型，主加WIS，圣职主要是在战场后方帮助队友作战，所以建议练此类型。MP多恢复速度快，缺点是血量较少。

全血型，主加CON，HP多一点，MP少一点，有时会出现MP不足的情况。

力敏型，加DEX与STR型，虽然有了攻击力，但是HP和MP都很少，而且战斗的事还是交给战士和武道比较好。

四、战士

新手练战士不一定是个好的选择，因为战士在初期对钱的需求相对于其他职业要大很多，所以初期练战士一定要把握好钱的用处，不要乱花。

练级心得

找小企鹅接1~5级的任务，杀死15只小摩斯。当你的金币到达1700~1800左右马上回城，卖掉药水和武器，买2000块的木棒，攻击力11−12，继续赚钱够500时到神官处学重击（重击快捷键为空格键，学会后练级速度快上2倍以上）。以上步骤非常重要，特别在玩家多的情况下，攻击力强练级和赚钱速度自然就先人一步。打小摩斯的任务尽量多做，存够足够的钱。

找小企鹅接6~10级的任务，杀死15只恶夜摩斯，可以到第二张地图去打。见到恶夜摩斯一定要攻击，特别在人多的情况下，不要怕死，加体力的战士前期比较有优势的。这时候挂几次，任务完成几次后，钱很快就有9500以上了，马上去武器店卖掉旧武器，换成钉头槌，攻击力35−37。

找小企鹅接11~15级的任务，杀死15只摩斯凯帝。继续在第二张地图里打，见到怪就打，摩斯凯帝刷的数量较少，所以这任务相对比较难完成，能做就尽量做。当你的金钱到40000块左右时，可以买燎炎之炼，火属性攻击，差不多可以将你的攻击提高一倍左右。另外，这个级别的时候可以适当的加一些力量，提高战斗力。

找小企鹅接16~20级的任务，杀死15只普罗夫。这时候升得比较慢，所以一定要多完成任务，获得奖励的经验和钱会非常多，练起来事半功倍。如果存够90000块，就去武器店买锐剑，攻击力31−33，加快练级速度，去神官那学剑术技能。这个时候要继续加力量提高战斗力。此期间可以和圣职玩家组队一起去打，这样会很轻松。

点数分配

全攻型，主加STR，攻击超强杀怪物升级很快，缺点是自己不能加血，死的也快，练级最好有圣职陪着。

全（半）血型，主加CON，回复快，攻击力低了点，缺点是血多也不是很明显，杀怪慢了失血也多了，而且与圣职组队时很浪费对方的魔力，圣职会不愿意和你在一起的，所以并不推荐。

全敏型（也就是全防），主加DEX，防御的优势在前期是看不出的，杀怪物也慢不适合练级，后期容易出必杀可以和全攻型平起平坐。但是战士的技能强弱是靠STR决定的，所以全敏没多大意义。

五、盗贼

盗贼虽然攻击力没有战士和武道高，但是他有很高的敏捷，在战斗中经常会出现致命一击。而且盗贼是使用远距离攻击武器的，所以可以在敌人还没有发觉的情况下，就能杀死对方。

练级心得

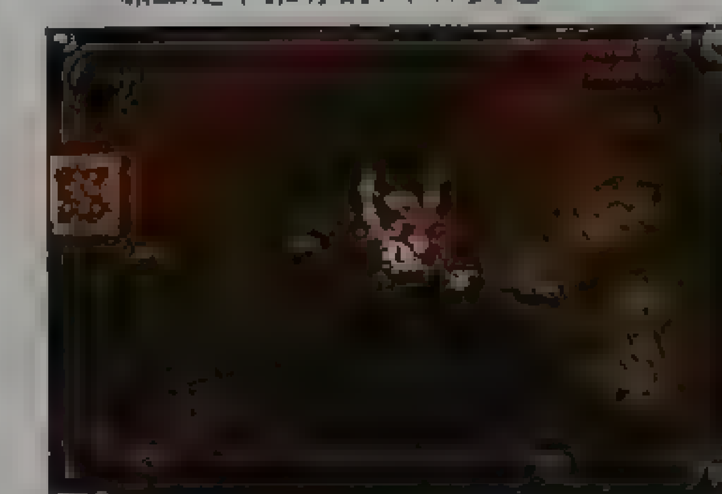
练级方式与战士类似。出城时接小乌鹅的任务，按它说的打摩斯。打完记得找它完成任务，还是要记住点出地图[Ctrl+Tab]，如果你的方向感强也可以不点。最要紧的是点[ctrl+d]把技能装上。技能和空格和左键一起点，对练级有很大帮助。打摩丝之类的升到20级，打普罗夫升到了30多，换了装备买一个路斯尔森林传送卷轴去打YOYO一族。

点数分配

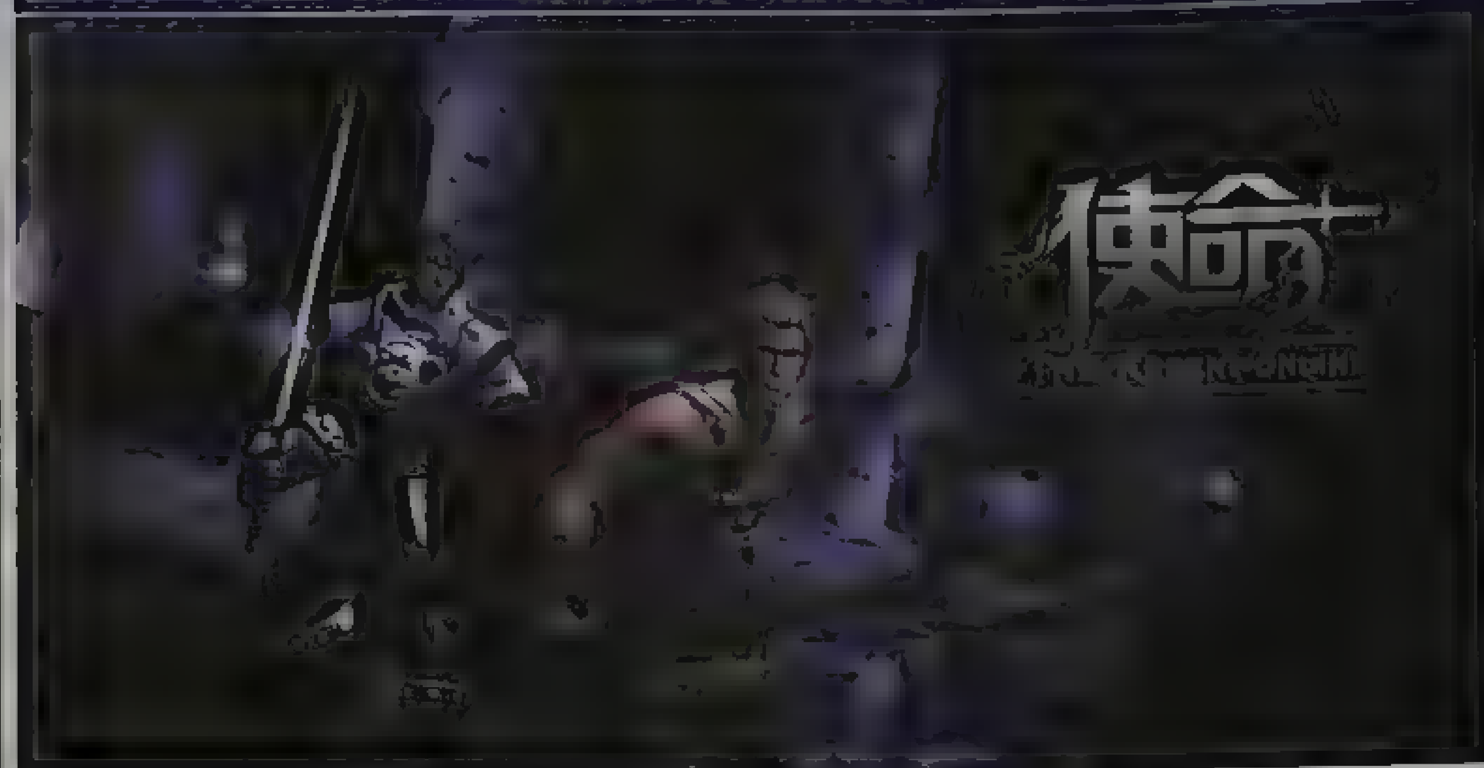
全敏型，前期能自己加血，后期攻不低于战士，主要有侦察技能，练级很方便。

半敏半攻型，攻击稍有点优势，但出必杀率就小了，攻击技能的威力可能会小点，盗贼攻击技能的威力是由DEX决定的。

加血是不推荐的，不如武道。■



使命 国战技巧全解析



使命》作为一款 PK 游戏，国战自然就成为了其中一个重要的组成部分，国战不仅仅是个人实力的展现，更加体现了某个种族的团结性，协调性和互补性，同种族在国战中不再是竞争对手，而是统一战线的战友，如何取得种族的胜利才是最重要的，本人就以自己亲身参加的几次国战经历来说说在国战中需要注意的一些技巧。

在国战中每个种族的参战人数上限是 100 人，如果你来得晚又恰好这个服务器的同志们积极性很高的话，你就只好去别的服务器去碰碰运气了。参加国战是没有等级限制的，但笔者的意见是如果你孤身一人，等级又没有过 30 那最好就不要去了（早就拥有极品装备的高手除外）。虽然国战中战亡不会掉经验，但与其去给别人增加国家经验不如就在后方看看热闹搞搞后勤好了。

●国战的地形

国战的胜利有两种，一是一方把对方营地的图腾全部毁掉，另一种就是哪方的图腾都没有被完全毁坏，则积分多的种族获胜。

首先说说国战的地形，笔者参加的几次国战地图都是一样的，据说马上会增加几个新的国战地图，但基本的概念应该不会改变。首先最后方是传送口，新加入的人和死去复活的人都会从这里出现，在传送到进入营地这段距离异族是不能攻击的，当然也不能攻击别人，所以当生命危险时还是躲在这里吧。进入了营地就是消耗品商人，在国战中的药品价格是非常便宜的，这也提高了大家国战的积极性，虽然药的消耗很大，但对于那些较高级别的玩家来说不算什么。过了消耗品商人就是本族的图腾，一共五个，分布在四周和中央，营地一共有三个城门，在正门处是本方的投石车，投石车的威力很大，防御低的法师弓箭手被正面击中很容易被秒，是协助防守的重要工具。每个门外面都有一座吊桥，易守难攻，可以在这里组织最后的防御。两个种族的营地相互对立，有很多条相通的道路，地形虽不复杂但却可以安排很多战术，要根据情况找道路选择攻击的重点。

●各职业注意事项

在国战中各个职业的装备选用就和平常不太一样了。剑士和枪客在平常可能就是装备上高攻的或者不破的装备，而在国战中，不可能给你和人单挑的机会，并且敌人也会自己加血，如果不能一击毙命那高攻的效果就不明显。首先要明确剑士和枪客在国战中的位置，国战中最重要的职业应该是法师，法师的高级法术可以群体攻击，不论是防御还是进攻都是最有效的进攻手段，而战士们在国战中更多是充当人墙的功能（好像不太好听~），防止法师受到攻击，阻止敌人的进攻速度才是最重要的。战士可能面对的是对手几乎所有的进攻，所以在国战中所选用的装备最好是高防和结界的装备（就是防魔的，因为对手的攻击也大多来自法师）。虽然这样的安排对于个人来说可能是损失了不少杀敌的机会，但对于全局的胜利来说是最合理的。

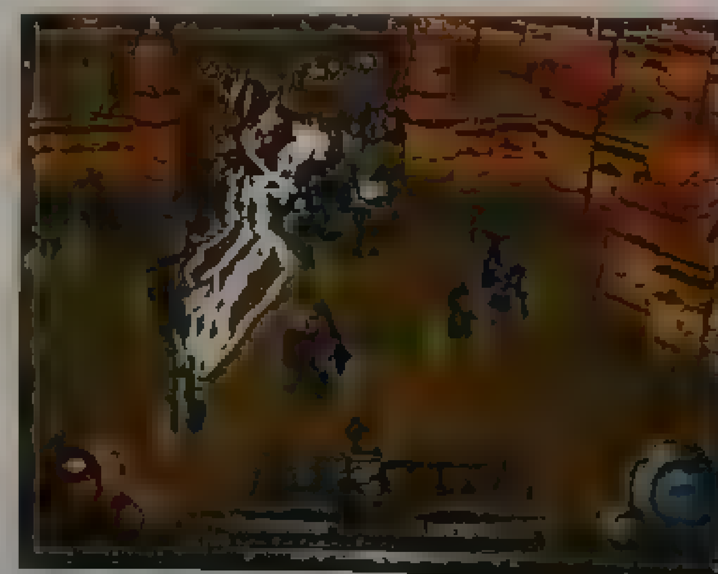
在选择了高防和结界的装备之后会损失很多的攻击力，所以战士们在进攻时就一定要使用技能攻击，在国战中不像平常打怪因为路程遥远为了节省时间而多带药草少带蓝瓶，国战就是要在自身安全的情况下给予对手敌人的打击，虽然蓝瓶的消耗很大，但技能的攻击是在国战中最为有效的，基本上草药和蓝瓶的比率在 6:4 就比较合适（当然也要根据你自身的情况定，防御高的可以适当增加蓝瓶）。国战中红酒和白酒是必不可少的，尤其是红酒，在进攻中一定要始终保持增加攻击速度的状态。

战士们的进攻一定要在法师的周围进行，也可以说是辅助法师的进攻，最好是一个法师带上两三个战士，才能更有效的给敌人造成伤害。

弓箭手在国战中也是一个辅助的角色，弓箭手在国战中是不可能单独进攻的，所以要始终伴在战士和法师的左右，弓箭手在战斗中可以不去注意自己，因为前面一般都有战士挡着，所以在装备的选用上就要重点提升攻击力，换上全灵巧的装备，如果想确保安全，也可以配上加速度的鞋以防万一。弓箭手国战中常用的技能，就是对付单个敌人的技能，多重箭这种技能虽然可以大面积伤害敌人但威力不够，很难有效的让敌人“减员”，在攻击时要注意本方法师和战士的攻击重点，帮助他们加强火力消灭敌人。弓箭手在国战中远程的攻击是最主要的。药水方面可以带草药和蓝瓶的比例在 1:9，可以持续在战场上进攻很长时间，配合着红酒和白酒，可以说弓箭手是国战中一个稳定的攻击点！

法师是国战中最重要的角色，可以说不论是攻击还是防守法师都是最主要的力量，各位法师们不要再说法师在《使命》中地位不够重要，升级困难了，国战就是你们展现实力的时候！因为在国战中更多团队的进攻要依靠法师，而有了战士和弓箭手的协助，法师们可以不必过多考虑自己那超低的防御，放下自己心爱的不破装备，换上全智慧装备（个人认为全智慧比全精神在国战中更具杀伤力），如果鞋是加速度的就更理想了，防守不用说，只要站在战士们后面放魔法就可以了，进攻时就要注意对方的投石车了，因为不加防御被击中差不多就是被秒杀。但幸好投石车是有攻击间隔的，一定要找好时机穿过投石车的攻击范围，然后再进行进攻。

法师一定要在战士的保护下才能发挥最大的威力，虽然法师基本上不用带药草，这样就给









蓝瓶腾出了空间，但消耗品商人处只出售小蓝瓶，这对进攻的一方就不太有利了。法师在进攻的过程中要把单体攻击法术和群体攻击法术配合使用，并不一定是一群敌人时就要用群体法术，比如：己方的组合是战士多法师少，那法师完全可以使用单体法术配合战士的攻击，一个一个把敌人打回城去；而反之如果战士人数不足那多名法师就要使用群体法术来震慑敌人，给对方以沉重打击。还有一点要特别注意，在国战中一定要把 PvP 处于禁止状态，特别是法师，千万不要拿起枪去打自己的兄弟！总之，法师的发挥好坏直接关系到全局，其他职业的一个很重要的任务就是保护法师的安全，基本上等法师把敌人的战士消灭殆尽胜利就不远了，剩下的法师敌人让战士和弓箭手收拾起来就很容易了。法师作为全局的关键，一定不能慌张，就算面对大批敌人也要冷静，一定不要单独行事，要记住，有组织才有安全。

●军团进攻的要领

在国战中，并不是人多拥有高等级就一定能够取得胜利，人心散乱就很容易给对手可趁之机，要铭记“团结就是力量”的伟大口号。

战斗开始时要注意观察情况，根据对方的实力来决定是重点进攻还是防守，只要守住图腾，有效的消灭敌人，在分数上获得领先，胜利就属于我们，所以一定不能盲目。

军团作战是国战中的主要参战模式，同一个军团的最好由军团长指挥进入同一个服务器进行国战。因为，军团之间相互比较熟悉，而且一般都是各个职业都有，等级高低和职业的不同可以安排不同的工作，在国战中可以更好的安排战术，由军团长统一领导。军团中许多的资源是共享的，大家在做国战准备时，可以根据分工的不同来调整装备。再来如果是几个军团配合作战的话，只要由军团长之间交流就可以，节省时间。

团队的分工要明确，由于死了就会在营地复生，所以主攻的一方基本上可以不派固定的人进行防守，如果真是有敌人进行偷袭只要在营地的人发出公告就可以了。因为在军团中等级的差别可能很大，所以有主攻的就要有保障后勤的，因为两个种族的营地相隔较远，如果一方用完药就一定得返回，这样不仅不利于进攻，更使团队阵形散乱，给对手机会，这时就需要设置由后方专门向前线运送药品的人员！负责运药的人可以什么也不穿，只要一双加速度的鞋就行了，及时的补给，尤其是保证团队中实力较强的成员可以持续进攻，就是对胜利最好的保证，运药的虽然是个“蓝领”，但可以说是这个战场上“最可爱的人”，也正好是新入团的兄弟表现的时候！

军团的集结非常重要，在进攻前要先把队伍整理好一起出发，因为是进攻，所以相比之下困难较大，集体行动可以在一定程度上节省资源，降低伤亡。在集体进攻的时候一定要注意各个职业的站位，战士们是最勇敢的当然要顶在最前面，注意最好不要堆成一堆走，不仅很容易被敌人法师攻击，而且阻挡敌人战士拦截的效果也不好，最好是一字排开，弓箭手站在战士们的后面整个队伍的两翼，法师则站在中间。在攻城的时候因为面对的地形易守难攻，一座吊桥上不能同时容纳太多的战士，所以在攻城时一定要有大批的法师，而剩下的战士则要小心从两翼来夹击敌人，一般敌人防守的重点都会放正门，这时就可以有军团派出五人左右的敢死队，要求高级别、高攻、穿防魔的盔甲、带足药草，从敌人边上的两个门冲进去，不要和零散的敌人周旋，直接去攻击敌人的图腾，不论是法术还是物理攻击打过来都用药扛着，这时不出意外敌人就会乱了手脚，如果集中火力对付敢死队来保护图腾，那正门外面的兄弟们就有了机会，如果敌人处理不当，敢死队可以对图腾造成不小的伤害，而且有了这么一次，敌人就一定会分精力去防守两侧的城门，而我们只要集中火力就不难取得胜利。

●防守方的战术选择

对于防守来说，由于营地的特殊设计，所以不一定要很多的兵力才能巩固防守，除非双方的实力差距太大，不然只要稳固几个关键，还是很有可能在积分上取得胜利的。

防守的一方首先要注意的就是不要分散有限的兵力，本来就因为实力不足决定防守，如果不能集中兵就只有束手就擒了。在防守时可以充分利用地形的优势，以逸待劳，消灭敌人。投石车是防守时的重要工具，防守方可以选择在投石车的攻击点组织防御，只要有一批高防的战士配合法师，在投石车的巨大威力下，敌人也是没有什么好办法的，唯一的缺点就是一般投石车的攻击点都是比较广阔的范围，如果己方兵力不足或者后援跟不上的话，后方就只能更空虚，但如果总人数超过 50，又只比对手少十几个人的话，在投石车的攻击范围来组织防御，效果将是非常明显的。

其实是要合理利用军团的力量，每个军团负责把守一个口，可以派出一名腿脚快的进行侦察，如果对方的阵容不是很整齐，就可以把敌人引到我们的圈子里来进行围歼。还有就是在军团防守时，消耗比较大，需要补给时可以派出三五个比较能扛的去吸引敌人进攻，只为了拖延时间来整理大部队，也就是牺牲小我来完成大我！

在防守时要注意最重要的是如何最大限度的消耗敌人，以赚取积分赢得胜利，所以一定在防守时集中火力消灭那些级低血少的敌人。只要能保住图腾，可以专门派人和对方的高手对磕，不要给对手以偷袭的机会，如果第一道防线失手就要在城门处重新组织防御，战士堵在吊桥上，法师城门处放魔法，只要后援及时，敌人是很难攻进来的，成功与否，一是看阵容是否整齐，另外就是在每个防守点是不是实力分配合理，千万不要所有的高手都集中在正门和敌人硬拼，易守难攻的地形本来就是对我们有利的，如果敌人忽视对两侧的攻击，完全可以派出一部分多余的防守力量夹击敌人，这一切都要在实战中具体掌握的。

总的来说，国战的双方只能扮演两个角色，进攻和防守，这里进攻的难度当然要比防守大，所以拥有一个好的指挥者是非常必要的，冷静的判断出敌人的弱点加以攻击才是获胜的关键，每个种族中的战士都会放弃自己的得失为了最好的胜利而战。

在国战中所能得到的奖励是国家经验，也是根据经验多少来升级的，国家经验是在异族 PK 中获得的，也就是说不是国战也可以得到，当国家经验积累道了一定程度在你打怪时掉钱和装备的几率就会增加，我想这也应该是每个玩家所期望的。

有时很珍惜在国战中的感觉，看着大家都是奋不顾身的冲向敌人，有种莫名的感动，平常的对手，或者是交易中的不停讨价还价中的人们，在此时此刻都成为了朋友，大家相互鼓励一起去取得胜利，我想国战中的胜利应该是更为可贵的，每个参与其中的人都应该好好体会这种感觉，珍惜这种体验，要明白什么样才是一个好的团队，看到大家为了一个目标而努力的感觉真的很好。愿每个人的国战之旅都是快乐的！祝每个种族的每位兄弟们好运！■

ONLINE EMPIRE 网络帝国

幻灵游侠 苦行龟速成



在《幻灵游侠》走过的这一年多里，苦行龟一度扮演过诸多角色，曾在1.0版本中风光过，也曾在2.0版本中失宠过。这不，到了2.5版，系统将所有新人的出生宠全改为了苦行龟，还明确要求凡人飞散仙时需要一只0幻300级的苦行龟，于是又使得苦行龟重新回到了热门宠物的榜上。不过，许多人都反映龟难养，确实，笔者也是这么觉得。但是只要注意好一些细节，还是可以省却诸多麻烦，看笔者一一道来。

一、选龟

要想以后龟不难练级，则首先是要选择一只好成长的苦行龟，一般苦行成长能在50以上，就算不错的了。我们先来看看标准苦行龟的属性。

宠名：苦行龟
属性：水
成长类型：防攻型
标准1级属性：攻：5.3 防：8.0
敏：27 血：32
标准三围成长率：38
标准血成长率：25
标准分配比例：攻：33% 防：45% 敏：22%

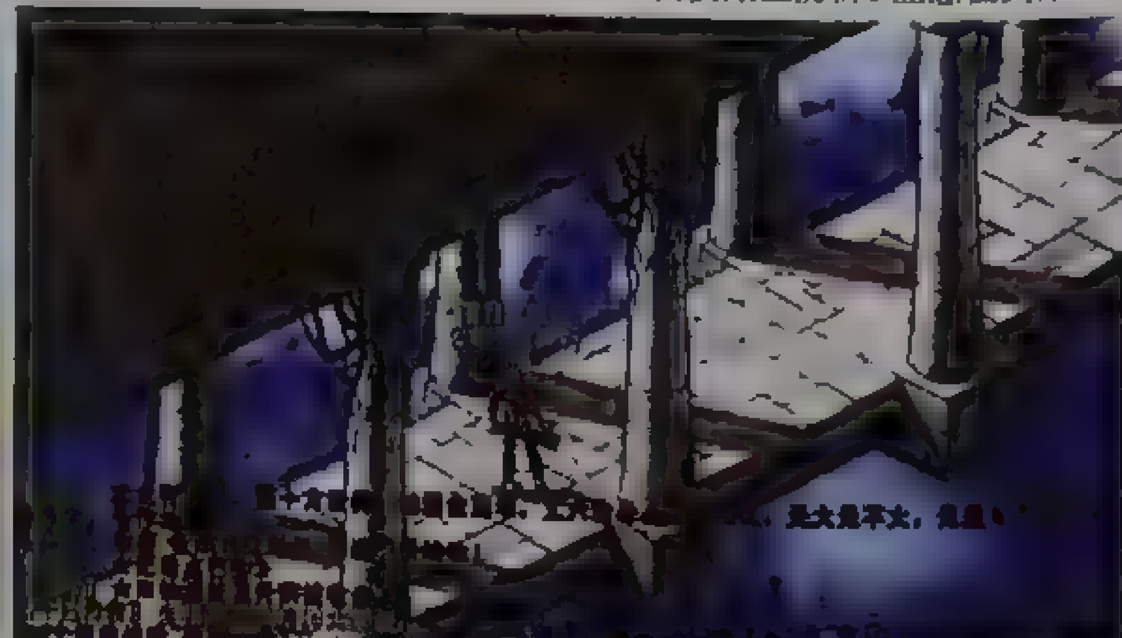
从上面可以看出，苦行龟属于防攻型，敏捷较低，适合于防人练，而防御却相当高，占了总成长的将近一半，如果人物可以配合上的话，完全可以越级练，但是在攻击成长上则是相当令人头疼，就算与敌宠相克也还是难以一招秒敌。所以我们选龟的方向应该是攻防成长相差不多的，要想知道龟的成长，最直接的方法当然是带龟到11级再算三围。但是这样耗时太厉害。我们可以先从三围作出初步判断。

创建小号人物获得不同的龟，系统送的最常见的龟三围是攻击6、防御9、敏捷4，往往这样属性的龟成长都在50以下，基本可以不考虑，重要的是在于一些三围属性异样的龟。比如，攻击8、防御10、敏捷4的，攻击7、防御9、敏捷4，还有一些攻击7、防御9、敏捷3的。先把苦行龟练到11级，算算成长，看看有多少。

成长的计算方法：（当前级三围值之和-1级三围值之和）/（当前级别-1）。

如果苦行龟的成长没超过50的话还是删号重新选一只，这里可以给大家提供一些参考，利用宠物店的估价功能。大家都知道，宠物店里的估计是以宠物成长的好坏估价的，而且一般是不会错的。你可以在宠物是1级和11级的时候到宠物店去卖宠，看店里的MM给你的宠物估价是多少，1级不超过70两，11级不超过180两，估计是垃圾，那也别练了。笔者养的龟都是52以上的。





二、苦行龟的分类

虽然标准龟为攻防龟，但有时候也会出现一些变化。大致可变化成敏龟、防龟、攻龟和攻防龟四种。一般防龟和攻防龟是比较好用的，我个人是比较喜欢攻防龟的。

先说敏龟吧，攻击和防御都比较差，但敏奇高，等级高了后很难和玩家形成合击，那样无疑增加了新手买药的钱，这个耗费很日积月累是非常大的，不划算。而且敏龟的话，由于攻防差，敏又高，单打又不能与玩家合击，又容易被秒，组队也被人厌恶，所以推荐大家还是不要养敏龟。

防龟对新玩家来说虽然可以充当肉盾，药钱是省了不少，不过由于攻击不高，练级却反而慢了许多，就算是越级打也无法一击秒杀，大概只能和比它级别高50级的打。用防龟是赚钱的好办法了，但是攻击力弱不组队打的话很麻烦的！（一个敌人打好几次，累啊！）

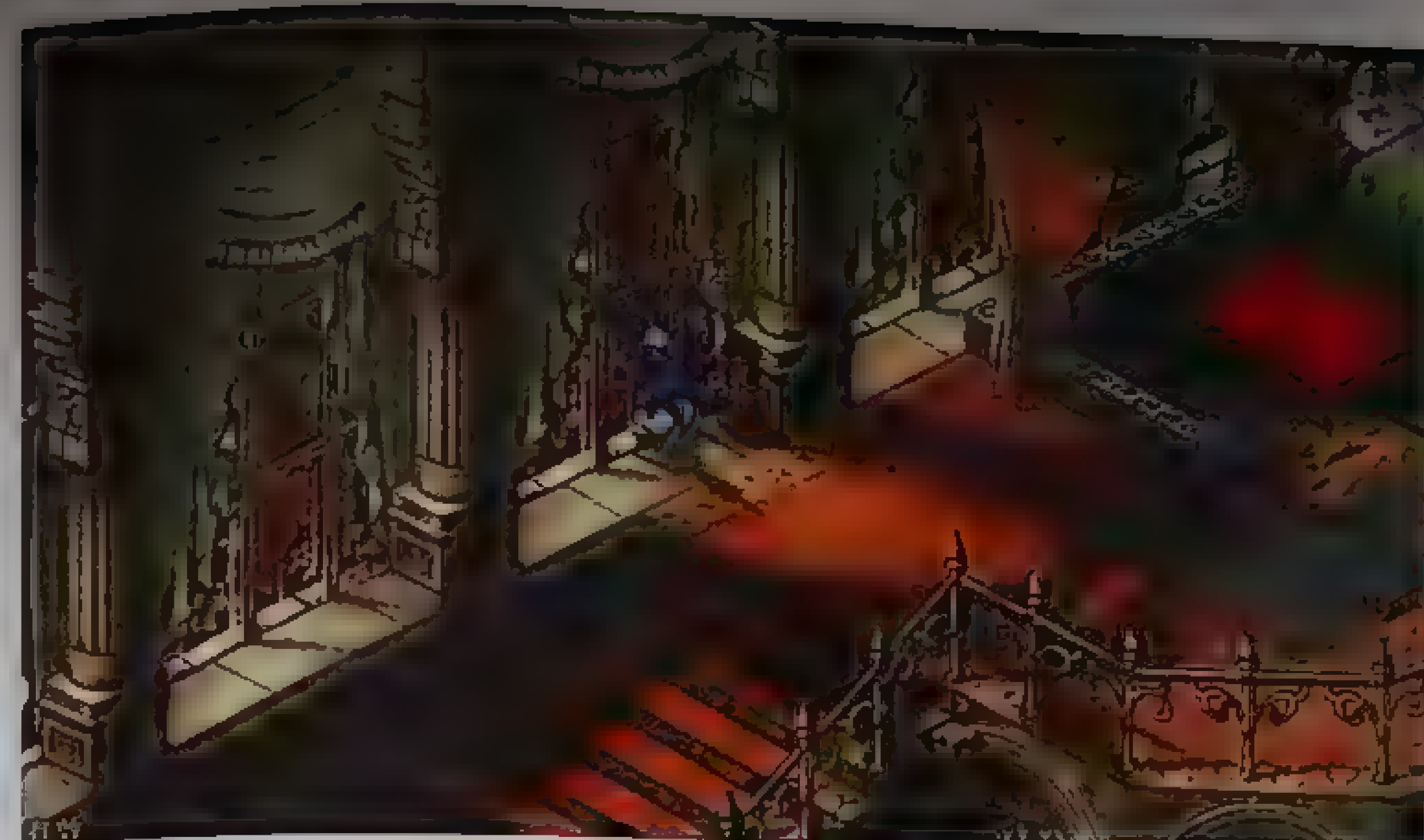
攻龟虽然攻击力强，不过由于防御与敏捷差，不适合个人单练，倒是适合组队练级，防太低了，不组队的话，单打很耗银两，用它太浪费钱了。想把他养成极品的话可以和人组队打，不过不要挂机，记得常常观注一下龟的HP值，记得要给龟加血呀！

攻防龟是攻龟和防龟的结合品，算是里面最好用的了，也是笔者最喜欢的品种，可以少量越级打又可快速升级，相较其它品种则好用的多，最适合个人单练挂机。

三、苦行龟的练级

一开始带宠出来，买些止血草，就去水城郊外的第一片区打，如果是新人的话，可以去华山腰道找采药老人要一株无极草，再带草去山城的药店边找药王换一个药王佩（加防敏20点），初期对新手相当有用。

按照练级表上的路线，先在水城附近打怪，此时练级是没有克敌宠的（苦行龟属于水属性），所以不能越级过高，否则耗钱很厉害。等到了140以后，就可以去双印谷打火属性的乐乐熊，此时苦行龟是克乐乐熊的，防御上没有什么问题，倒是人需要跟上防御。注意在剑池谷的



琳琳旁练级时，是会随机获得药卷秘录的（加练化经验值）。

从双印谷往后，皆是顺着克敌宠的路线打，此时练级比较快，主要还是让人的防御跟上就可以。因为龟的敏捷成长低，所以不用担心人的敏捷问题。只要我方都比敌宠敏低，还是可以形成合击的，所以平时应该把大部分的升级点数分配给防御，攻敏没必要加。

在练级过程中，如果是新手的话，可能会在将军碑谷与沙盗洞口遇到难题，就是人的防跟不上，这时大家可以尝试着锻一件防衣或者降级打，此阶段练级会比较慢些。有时候从将军碑谷出来到沙盗洞口练级时，中间可能过渡过快，此时可以转去羁马谷打600多级的铁甲龟和鼠，练级可比将军碑谷快些。

进沙洞练级时，最主要的是要找对位置，因为木系的宠物对人对龟的伤害都是相当大的。据说把宠物忠诚带到100后再练级会加宠成长，不过此说尚属据传，可信度还有待考证。此点适合想养极品龟的玩家。顺便告诉大家一点，出征宠每升一级，人物身上所携带的宠物忠诚都加1点。记得多逛逛装饰店，看看有没有合适的装备可以给龟装上的，这个可不要吝啬哦。

四、苦行龟的锻造

当然，由于新人带龟比之老玩家会有更多的困难，比如点数少却无法同时兼顾属性点上的分配，又不能穿着极限装备来弥补属性上的缺陷，这时候，除了给宠物或人买装备外还有更好的办法吗？那便是锻造了。

比如敏龟的话，防成长太低，这时就可以锻造一件极限甲与龟合，降敏增防。具体上，把甲放11或12点钟方向，龟放3点方向，便可以。主要的是要注意先预览一下实际的效果如何，不满意的话还以把极限甲还往上锻。如果是单加攻，则把龟和武器锻造，龟放3点，武器放11、12点。主练龟就行。

好了，相信读了笔者的文章，可以对你的养龟之路有更多的帮助，那梦宠苦行的梦想便可实现了，呵呵！■

附：苦行龟练级路线

宠物级别	练级地点	敌宠名称	敌宠级别
1~8级	水城郊外入口处	琳琳（水）纳瓦蛋（木）	1~4
8~15级	水城郊外中间区	铁甲龟（水）灰螺（水）	9~10
15~25级	水城郊外右上角	盈盈（水）铁甲龟（水）	20~25
25~35级	坠泪岗	骑士龟（水）盈盈（水）	30~35
35~50级	明月桥	铁甲龟、大嘴鳄（水）	50~60
50~75级	闲情园	铁甲龟、盈盈（水）	70~90
75~120级	剑池谷（琳琳旁）	大嘴鳄、琳琳（水）	101~121
120~140级	剑池谷40.37宝剑下	琳琳（水）	150
140~170级	双印谷48,21右上角台子	乐乐熊（火）	190
170~210级	怨灵洞口64, 56右中树下	西皮（火）	287级
210~270级	银罐谷42, 34/右下树	匆匆（火）	414级
270~310级	铜人殿82, 45/右下	匆匆（火）	424级
310~370级	将军碑谷（61. 43）	迷惑（火）	530级
370~580级	沙盗洞口24, 24/碑周围	迷茫（火）	808级
580~700级	沙洞一层35, 49/左中	跳跳鼠（木）乐乐熊（火）	828~861级
700~850级	沙洞六层26, 15/女孩边	迷茫、蒙蒙（火）	900~1000级
850~1000级	沙洞七层入口	跳跳鼠、乐乐熊	1150~1191级
1000~1200级	沙洞七层桥下	白毛象、蜜蜜熊	1262~1320级



佣兵传说 最强职业魔法族攻略



毫无疑问魔法一族是目前《佣兵》中狠强的职业，究竟如何才能把魔法族练到最厉害，怎么才能称霸《佣兵》呢？尤其是新版本对法师做出了调整后，又有哪些优势和劣势呢？还是让我们一起来看看吧！

我个人是很喜欢魔法的，无论玩什么游戏，我都选择魔法族角色。在佣兵世界里，一共有四位角色是使用魔法为主的职业，其中有两个魔法族，一个玩家可以同时有四个职业，于是，我的四个指挥官都选的是魔法系。

魔法系技能加点

魔法族优点当然是魔法攻击和魔法防御。但是，物理方面就极差，近身攻击弱。施展魔法的距离有限，每次发动魔法后，都要等待动力的恢复，就算吃活动药，还是需要一段时间，这段时间，也就是别人反击的时候。怎么办？

首先，角色升级后会有附加技能点，要有效利用。很多人放弃防御，增强攻击，虽然物理防御很有必要，有了防御就算施法后被攻击，也可以顶住！但是，除了防御我们还可以增加魔法攻击，别忘了，最好的防御就是进攻。记得你的助手吗？魔法族有四位战士保护，在施展魔法后的静止状态，要好好使用你的龙兵保护自己，攻击敌人。增强魔法攻击力的魔法族，是战士族、骑士族都无法比拟的。

佣兵世界的防具分几类，有加魔防（R）的，着重魔法防御；加物防（C）的注重物理防御；也有平均增加魔防和物防的（N）。每转的装备都一样，R的魔防非常高，但C物理防御点数远不及R的点数，但物理和魔法是两回事。你可以计算每套装备的效果，再按自己需要加点。N装就是等于用C的部分物理换取R的较多魔防点数。其实物理和魔法是不同的，不能用他们的点数比较，按自己需要的去选择就是了。

按选好的装备分配技能点数，就算未到能穿着的等级，也可以看准下一级可以穿的装备来分配技能点，不需要转职也可以慢慢增强实力。如果怕技能点加错，或者不知道加什么比较好，有个好方法：做笔记。记下你可以装的或想装但未够技能、未够等级的装备的技能点数，然后对应自己的技能点数，做几个假设，计算每种装备所得的效果，觉得哪种好就选择那种。

如果加错，或者想改，只有用圣水（完成任务2到药店与老板对话）。注意，只能用一次，只能一个指挥官用。战士和骑士，魔防低，是弱点，应该增加魔防，但战士又要肉搏（除了弓手），我认为，最好选择物魔防（N）。魔法族的物理防御低，应该增强物防（C），魔法攻击是优点，应该增强魔攻。

公主主要加物理防御，都是辅助魔法，没有攻击性，作用不大，但为以后战斗，还是应该增加魔攻。法师主要是先考虑增加魔攻，然后才增加物理防御。因为法师有两个魔法盾，可以考虑放弃防御道具，主攻魔法攻击。僧侣主要是增加物理攻击，然后就是加魔法防御，虽然有魔法盾但作用不大，僧侣的物理攻击力是魔法族中最高的，但相对魔法攻击力是最低的，一般都是辅助魔法，所以可当作战士使用。巫师同样是加物理防御，然后加魔法攻击，巫师魔法是与牧师僧侣刚好是相克的。

战场上的应用

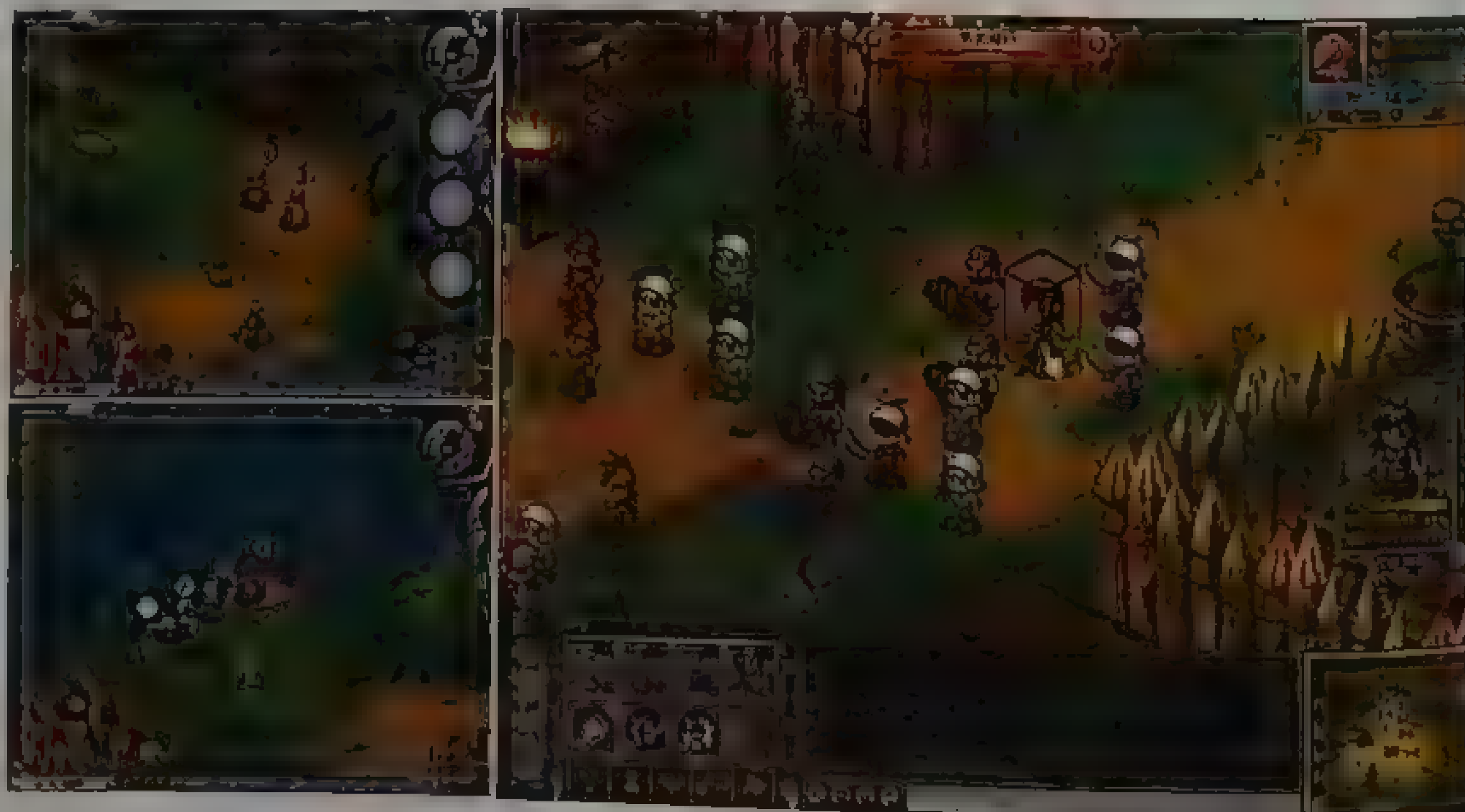
我的主将是公主（牧师——圣兵），只能用辅助性魔法，必须和副官或龙兵一起战斗。牧师的技能，主要着重物理防御，因为牧师并没有攻击魔法，所以在场上就全靠龙兵战斗，牧师在场上只起到指挥的作用，而龙兵一般也不需要加血。那么，公主最主要是带兵，增强物理防御，魔防不用太过担心，魔法族本来魔防就比较好。

我的第二指挥官是魔法师。法师强啊！这职业当然要增强魔法攻击力，高级魔法师可以一下200血，百步长不是对手，千步长就更不用说，一下就死。法师可以不加物理防御，因为法师有魔法盾。

我的第三指挥官是僧侣（游侠——神官）。这角色够特别，它是魔法族中的战士！魔法攻击和魔法防御都低，但物理方面却是魔法系中最高的。而他使用的是辅助性魔法，其实，可以当成战士，增加物理攻击。他虽然有魔法盾，但因为魔法方面的不足，效果不高，仍然需要增加防御。

我的第四指挥官是巫师（咒术师）。有许多玩家说巫师是魔法族最强的，不过我用起来就觉得她的魔法攻击不高，恢复速度也慢，移动距离不远。不过，一开始就有防卫盾，之后的毒也是大范围，但若不加INT（智力）的话，一下只有几点血。以后的巫师魔法其性质基本与白魔法相反，白魔法增强自己能力，咒术就减低敌人的能力，基本与辅助魔法差不多，我仍然是增加其物理防御和魔法攻击。

个人认为，魔法族最强的应该就是魔法师，



至于公主，除了某些时候帮忙加血之外，我主要用来引敌军下来我的龙兵阵。我极少用魔法，只有是一些不怀好意的战士、骑士加入战斗，想攻击我，我才用魔法对付。我的作战方法主要就是用龙兵，像围棋一样，步步进逼，像屏障一样防御敌人，像海潮一样排山倒海。而且，这样不用活动药，我是对付战士族和骑士族有时候会用活动药。

举例说明：

我的巫师由6级开始，一直没有加点，现在就练到13级时，拿来做例子吧。

巫师：力10、敏10、体14、智力11、智慧11、魔防10；LV BONYS 14。

防具：蚕丝一套CON 14、WIS 11；帽，物防6，魔防4；衣，物防16，魔防6；鞋，物防7，魔防3。

武器：杖INT（智力）11、WIS 11、物理攻击50~55、魔法攻击60~70

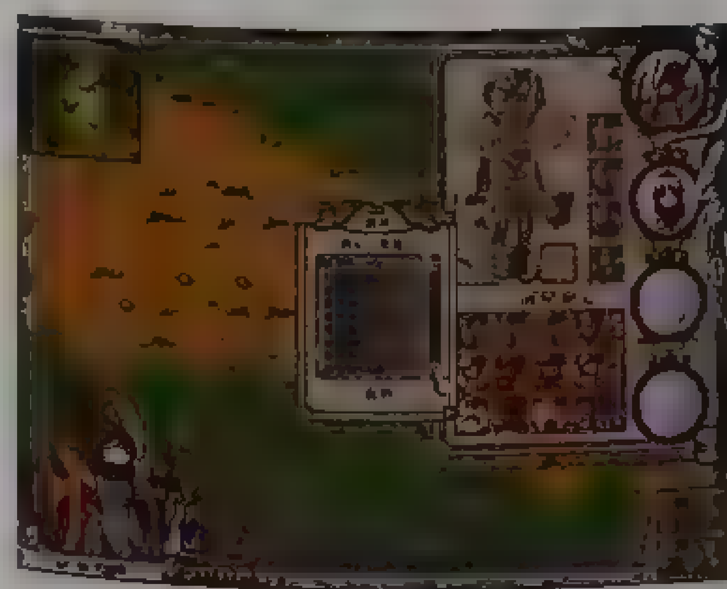
首饰：项链，魔法攻击5~5；钻戒，魔法攻击5~5。

前提：我觉得巫师攻击性比较低，我先考虑增强物理防御，保护自己。

到下一次转职（16级后），我可以穿巫师一套C：帽，物防8，魔防5；衣，物防19，魔防7；鞋，物防9，魔防4。需要体15、智力14、智慧14、魔防13。

至于武器，巫师攻击不强，我很少发动魔法，因为我的不是全智巫师。由于杖很便宜，魔攻60~70，而黑杖贵，魔攻65~75，所以之前没有换。到下一次转职（16级后），我可以用骷髅棒：物理攻击70~75，魔法攻击85~95，需要智力22、智慧15、魔防13。所以，我的目标是这个等级中魔攻最高的骷髅棒。不过，智力对于魔法攻击有增强作用，我先把4点技能加到智力，然后每升一级，就把技能加到NIT，增强魔攻，NIT加到22就不加了，再升一级就可以把技能加到智慧，这样就能拿骷髅棒了。中间跳过了黑杖、黑手杖、黑棒，省了一笔钱，而且对我战斗没有影响。

全智力巫师就到任务1打珍贵装备，加宝石上去就行了，杖记得要加翡翠。技能加NIT，再加少许魔防。（注意：巫师毒害可以用解毒剂解除。）







新魔法系列（2-1战场）

★公主

力量之墙：可以加在我方人物身上，增加物理防御，大大增加了队员的整体防御力。在练级时要让龙兵全吃活动药，当然不要忘记也给自己吃。再帮龙兵加上力量之墙，自己则不需要了，公主不用冲太前面的。龙兵有了力量之墙，增强了物理防御，与步兵队战斗时减血不会很多，到后面按“防御”，逆使神的魔法也不会一招挂掉。但要注意公主帮忙补充体力，不要让几个逆使神一起冲过来。

灵魂之墙：我方一人魔防提高，这对于2-1练级天堂的逆使神的魔法攻击有很大抵抗作用，加在龙兵身上就不用太担心龙兵的安全了。不加力量之墙只加灵魂之墙，前面的步兵基本没威胁，后面逆使神魔法在灵魂之墙防御下也没威胁。

寂静帐篷：大概是封魔，使别人不能使用魔法。逆使神不能对你使用咒魔法（水兵的雨，和巫师的毒，飞的混乱，法的火暴）了，但是也会有MISS。

这些魔法不需要全用上，每个魔法都可以避免逆使神的魔法攻击。

★神官

神圣之力：一定时间内提高我方一人物理攻击力，不升级的话几乎是没有什么效果，5级+78点攻。

神圣盔甲：增强物理防御，增加敏捷，主要是提高回避率。

帮自己的人物和龙兵加神圣之力，可大大缩短练级的时间，再加上神圣盔甲，基本上是不用担心血的。就算一不小心被逆使神P了，只要用群疗就可以了。

★法师

冰盔甲：增强目标的物理防御，但效果比更新前减少了，6级大概是以前的3~4级之间的效果。

火盔甲：提高目标的魔法防御。

冰暴：对一定范围的敌人造成群体伤害，但比更新前的范围减少了。

火球暴：制造火球攻击敌人，按一定概率添加状态异常伤害。

法师一向都很厉害，现在虽然冰盔甲减弱了，冰暴、火球暴却非常的强劲，而且是群体攻击魔法，加冰盔甲和火盔甲，逆使神也拿没你办法。

★巫师

黑暗之帐：对敌方一人施展，减低对象对自身的攻击力。

自然力量：对自身的杖类武器施展，使用杖类武器物理攻击敌人，每击中一次吸MP。

灰烬：如果受到这个诅咒，在解除之前无法填满自己的生命力。

诅咒之眼：一定时间内全身被固定不能行动，同时也不受到攻击。

使用黑暗之帐，对于物理攻击强的敌人很有用；加了自然力量然后冲前狂砍，物理攻击3转时一次接近40HP，又能吸取敌人取1~3MP；对敌使用灰烬（会有MISS）敌人无法加HP，然后再放个毒，他就死定了；诅咒之眼会使敌人不能动，这是补充我方不足的最佳时候。

备注及补充

公主在现阶段没有攻击魔法，在后面会有唯一的攻击魔法——天空之拳。公主魔法防御高无可否认，在现阶段，公主不会近敌作战。但其实，公主吃活动加力量戒，去近身砍也不错的。至于魔防，敌人只有巫师和炮兵，巫师和见习巫师不难对付，使用弓箭龙兵就可以。炮兵一般是一群，公主不要冲前，龙兵上前，公主跟着及时加血和解毒。

我在地下监狱不需要吃活动，除了僧侣，因为这里的枪兵和十步长是和平主义者。带着8个龙兵冲锋就是了。两个6级可以带8个龙兵不吃活动也能通过2-1，有点难度，但这样紧张刺激！想快，给龙兵全吃活动就快了。

以上内容对象是新手，写太多数据不容易理解，4转5转，对新手来说是比较遥远的事情，所以内容和例子也不用太高级。这里写的是保守的练级路线，并不是要走PK路线。PK路线的玩家前期很占优势，但到后面就难说了。■

金山上班族的《剑网》写真



这是一个真实的故事。这种话，也许你听的多了，你也可以不信，但是我还是要说。这或许不能算是一个“故事”，我们不妨换个称呼，叫它“一段真实的游戏随笔”更恰当。是的，这是一段真实且特殊的游戏随笔，特殊之处就在于它的作者，那位要求我为她写下这段开场白的可爱的美眉，她有一个很特殊的身份——金山《剑网》市场部产品传播主管——大家都亲切地叫她小花。而此文的诞生，完全是出于我们的一次闲聊。那次，小花MM和同事美好MM等人，滔滔不决地给我讲述着她们在《剑网》中的趣闻，这让我很是惊奇，这些原来对网游毫不关心的女孩怎么会突然这么沉迷于一个游戏？

小花说：“因为我们的工作就是负责这款产品的推广么，所以上面要求我们熟悉业务，而熟悉的方式当然就是进去玩喽。”

“但是，看你们的样子，好象不是应付差事，反而玩的很上瘾哦。”我说。

“是啊，以前对网游没什么了解啦，现在真的玩进去，发现这个游戏确实有意思。”

听小花这样说，我的好奇心就更大了，虽说小花的工作就是与各媒体编辑打交道，促使他们为《剑侠》发布各种各样的文字消息，我们拿到过很多攻略、新闻、心得、小说，可是，又有谁能想到，有一些很实际的，真实发生在这些金山员工身上的《剑网》故事每天都在继续呢。于是，一个很强烈的想法在我脑中产生，我很想知道，小花她们每天都在为这个游戏做着什么，都在这个游戏中做了什么……

于是，我让小花尝试着去写作，去记录她们曾经的点滴故事，或是有关工作上的一些秘闻。呵呵，虽然我这个要求有点过分，小花每天为工作忙碌，据说金山《剑网》产品部员工的上下班时间，都是早9点到晚9点，下班之后还要熟悉游戏，更有几天居然在QQ上看到小花在玩通宵！但是，小花还是答应了我。不过，她说：“你要为我补写个说明文，因为我不太会写这个东西，可能写的不好。千万要告诉大家，这篇故事是绝对真实的哦！”

这个要求我当然同意，而且我说：“我以后每个月，都希望可以为你的《剑网》写真写个很有意义的引子或后记，只要你愿意将这个有趣的故事继续下去……”

就这样，我在一周之后拿到了小花的日记，很高兴我们又找到了一个有趣的文体来描述一个游戏，或者说是描述一个游戏公司员工与自己的产品之间发生的真实故事。虽然，这篇文字看上去还不是很成熟，不过，我们或许可以想象到，它的未来会是个什么样子——也许，我们可以将这样的故事继续下去，让所有想了解金山和《剑网》的玩家们，每月都可以有所收获。希望，我们的想法是好的。:)

——石子

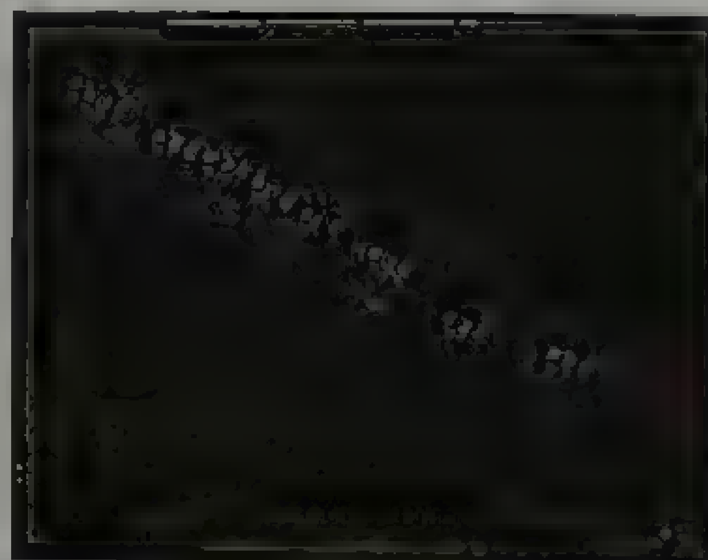
小花日记[2003年11月11日]

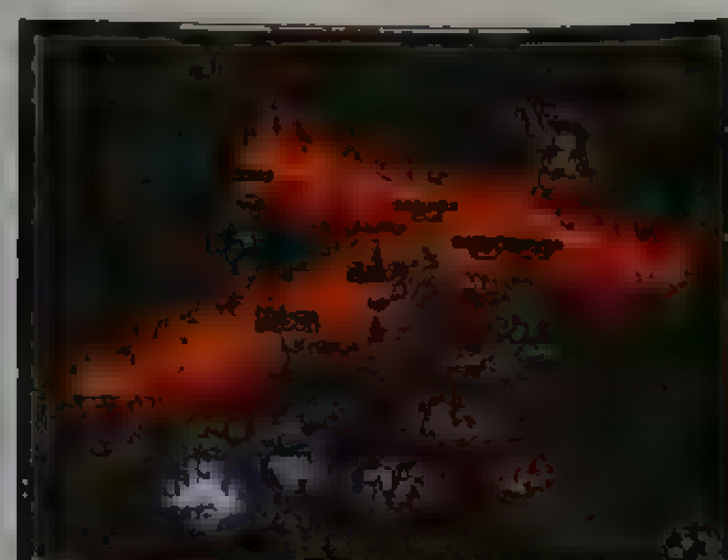
又是一个清晨来到。

我再一次听到了恶魔铃铛的召唤，这是不祥之音。

我知道一切都不可避免，该来的总是一定会来。

头终于抬了起来，我的眼睛死死地盯着眼前的那扇门。





这是一扇厚实的门，似乎坚不可摧。门本身并不可怕，可怕的是门后有些什么？这一直是我思考的问题。但事到如今，答案已不再重要，因为我决意要进去，为了提升自己的经验，为了生存下去，我已别无选择。

我向前迈了一步，紧紧地靠上了门。门轻轻的，极快地打开了。没有丝毫的犹豫，一闪身，我进去了。

门内是一个四四方方的房间，很暗，但我并不在乎屋子是黑是亮。微弱的光线足以让我看见房间内险恶的局势，满满的，只在我站的地方稍有空隙。这是最坏的结果，但在我意料之中。我猜中了故事的开头，可我不知道我能否猜出故事的结尾。

他们大多数已注意到了我，小部分看上去在一起讨论着什么，好像忽视了我的存在。但我深深地明白，最厉害的角色就在他们之中。

我的左手按住1、2、3……我知道我要随时注意补血，有被秒杀的可能。

我右手紧紧地握住鼠标，随时准备战斗。我的心中只有一个信念——我决不能被冻住。只有动，我才有活下去的机会，虽然目前看来这机会小得可怜。我早已不惧流血了，自从选择了这一职业，我就知道这一天一定会到来，但我不能白白地牺牲，也许这些血瓶会留住我最后几滴血，给我最后一搏需要的几秒钟。

我大声呼喊她的名字，我们的关系是如此亲密，以至于我们共用一个名字。虽然此时已经没有任何的作用，但是我还是下意识的喊出声来。

我眼前忽然闪过了一排我熟悉的字，是我紧张的眼花了吗？哦，不是。是生死同盟行会兄弟发来的问候，可我已腾不出手来打字求救了。要是行会掌门游山法尊和行会大哥大虚竹兄弟在这里，说不定早已清空了这里的一切，毕竟他们是同盟中级别最高的师兄弟，可我却只有可怜巴巴的37级。

剑气冲天和令狐冲两位武士兄弟，现在不知在哪里。剑气兄弟想必又在打架吧？他可是行会中最喜欢惹事的生死兄弟，他一直认为PK是游戏中最大的乐事。令狐兄弟想必和他的新婚娘子麻雀凤凰在一起吧？祝他们永远幸福！如果他们俩也在这里，他们也会救我出困境。

不能心存幻想了，留给我的时间已不多了，只有独自面对这一切——这是我的选择，我只有接受。

来吧，让暴风雨来得再猛烈些！冷汗！冷汗！还是冷汗。

为什么那个极品的腰带不在我的身上，它可是我一直不离手的防身利器呀！怎么可能在这么关键的时候犯下这么可怕的错误呢!?

他来了，虽然并不迅速，但真真实实的他来了。

该来的终于来了。

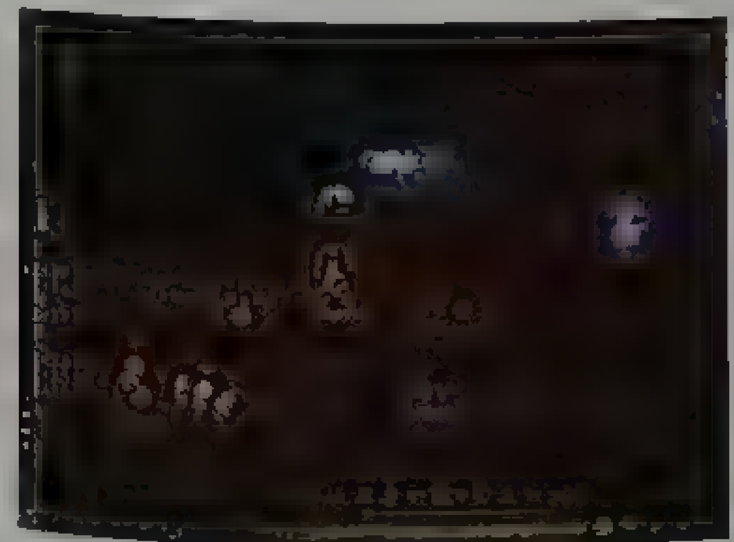
随着一声“来了？”他迎了上来，我慌忙地回了一声：“经理早上好！”然后刺溜一下钻进那个属于我的小格间。

呸！呸！看这游戏玩的，晚上做梦都是游戏，害得我上班都精神恍惚，连进个办公室都这么累！

进来一屁股坐到软软的电脑椅上，闭目数分钟，想想今天还有一堆事儿要处理，脑子一片混乱，真怪昨晚不该那么拼命。两点的时候同屋猫猫让我睡觉的时候应该听话的，今天不管怎样得早点回去睡觉了，要不天天这么折腾同屋也真不好意思，回家噼里啪拉的影响人家休息，说不准哪天，真的被她用漫天花雨把我废了，那可就不好玩喽。

说来奇怪，人家升级怎么那么快，工作差不多跟我一样紧张，打游戏的时间肯定不如我多，可人家愣是比我高出整整10级，真是邪了。这个问题一直让我疑惑不解，唯一绞尽脑汁想出来的原因就是，贪便宜不干活。估计很多玩网游的人都深有体会，组队打怪升级里面肯定有一两个光说话偷懒不打怪的人，嘿嘿，我，恰恰是非常典型的此类人。

我有三个账号，不同门派不同级别，昨晚用那个最让人觉得恶心的账号进入游戏招来了一件很不愉快的事情，说出来不要见笑，那个经常遭来杀身之祸的账号名是——我是人妖。自从我创建这个峨嵋账号闯荡江湖，至少有10人举着血淋淋的屠刀追我砍我，幸亏我有一双还凑和的跑鞋帮我跑掉，要不然我的仇人早爆满了，真是后怕阿，没想到大家对人妖这么痛恨，可怜的我不是人妖获得这种悲惨的待遇，那些真人妖还不知道躲在哪个网络角落里面坏坏窃笑呢。



昨晚也是，一个天忍的家伙在灵谷洞死追着我不放，我跑的满头大汗，密了两个天王朋友才顺利摆平他，我又没惹谁，不就是取了个很个性的名字嘛？有时候想想自己好可怜啊。也许正是这一股怨气，才引得晚上做相同的梦，霉。

真想舒缓一下神经，越想工作就越想到游戏。不由自主的，鼠标慢慢地移到了桌面上那个既让我兴奋又让我疲惫的图标——《剑侠情缘网络版》（公测版），明晃晃的图标看得我突然感觉大脑清醒了许多。

熟练输入一长串账号和密码，真后悔当时偷懒直接用了新手包上的账号密码，这么一长串账号每次输入都这么费劲，哎，懒人最终还是活受罪，怪不了他人啊。

到了熙熙攘攘的成都广场，真奇怪，这些人怎么白天不上学不干活嘛？这里怎么还是跟昨晚一样多人，看见人多就烦闷，箭步到药店买了60大蓝准备上路，路过储备箱打开看看我到底还有多少家底？不看还好，一看真让我惊出一身汗，我所有储蓄加起来还不到5万……

可不能这么浪费，我得学精点，到灵谷洞找找几个帅哥，哄哄他们带我升级骗骗装备，最重要的是趁他们忙着冲锋陷阵献身的时候我要勤快地捡钱，今天一定要让我的钱包鼓起来，好给自己买点象样的首饰。看看现在这个寒酸的打扮，要找个英俊的老公简直是扯谈，想让帅哥带我都辛苦，废我几吨的口水才能勉强摆平几个。

骑到了灵谷洞，好不容易看见一个狗熊和毒蛇较多的拐角处有一个天王帅哥卖力打怪，我小心翼翼走过去，对他放出了N多桃心眼，然后温柔地说：“哥哥，带我哦。”

那位打坐中的帅哥冷冷的回了我一句，“不好意思，我在冲级。”

真衰，又碰见了这么铁石心肠的男人，不带就算了，我愤愤地离开。又走了一圈，都是一堆人组队拼级，想想今天就算了，运气真不好。

走出灵谷洞，心想如果自己升级只好去伏牛山了，千里迢迢跑道伏牛山，在这里可不用有人带着，我自己就能搞定，一看还有29%的经验就能突破38级，心中莫名兴奋起来。一下一下四象发出去，一只只的火狐野狼倒地横卧。

“姐姐，姐姐，带我啊。”

“姐姐，我是白名，带我啊。”

“姐姐，四象好漂亮啊！”

“姐姐，你好厉害啊！”

忙着杀生，刚开始都没有注意一个小男孩（虽然狐疑说不定是女的，而且是够当我姐姐的人），叫哈雷路亚，旁边不停给我发信息夸我，我一时飘飘然了，想想刚才在灵谷的遭遇，决定不能做出跟那个帅哥那样残忍，毅然决定组队带他。

带着他从伏牛东跑到伏牛西，从来没有这么英勇勤快地杀过怪，原来带人的感觉也不赖啊，尤其是又能力照顾别人的时候心里就有一种成就感，虽然说不定人家的小号比我的大号还大，不过自我陶醉自我满足也无所谓了。

“姐姐，快闪！”一声急促的喊声，随后看到系统提示，哈雷路亚退出了我的队伍。

“怎么了？”

“有人要PK我，我怕连累你，你快跑吧！”

开玩笑，不管怎样，不能连敌人是谁都不看就跑啊，那也太那个了。我暂时放下屠刀，环顾了一下到底谁这么猖狂敢打我？虽然内心已经无比地哆嗦，但还是昂起头挺胸走到挑事的家伙面前。

不看还好，一看简直笑死了，这不是“无梦无声”嘛！简单介绍一下，他是我们《剑网》市场部的同事，是勇气十足的人，还没有出江津村就四处挑事儿找玩家PK的家伙。

我看见哈雷路亚放射出极其愤慨的怒气，怒视着“无梦无声”，一看就知道他真生气了！随后，两个人就你一拳我一脚的打了起来。

“不用管他，我们打我们的！”我连忙过去劝阻，可是这两个家伙偏偏不听，还在那里打个不停。更可笑又可气的是，两个人都是白名，谁也打不死谁。真晕！

“你们别打了，无梦无声是我朋友，开玩笑呢，他才打不死我。无梦无声，离远点，不要惹我。”我在那里急的跺脚，弟弟才终于“哦”的一声停了手。

正当我要解释的时候，突然“无梦无声”下线了。纳闷中，我回头去看他在干什么，这下我眼睛都快跳出来了，晕，后面站着人力主管，紧盯着我的游戏屏幕……

公司昨天发了通知，上班时间不能玩游戏，虽然我身在做《剑网》的部门，但是顶风作案还是吓出一身汗，有点难为情。正不知道怎么开口解释的时候，“无梦无声”一副很着急的口吻道：“小花，那个玩家有没有给你截图啊？”

聪明如我，一下子明白了他的意思，赶紧回应：“哦，还没有呢，在等呢，烦死了，还不来！”

“陈Sir，我开游戏等截图呢，稿子需要配一些图片。陈Sir，多少级了？”

“噢，我看你装备不错啊，尤其是那跑鞋，还有没有啊？”

这不明白着跟我要装备吗？哎，谁让我这么倒霉，忍痛割爱吧，说不定以后再有此类事情陈Sir能放我一马。嘿嘿，当我瞬间明白了其中的“利害”关系，爽快地说：“陈Sir，那我给你吧，我再买就行。”心里狂流血，表面却还要装出一副不在乎的样子。

“这么好啊，我2区1服，一会就给我啊。”

“啊？不会吧，好遗憾，我在3区1服，给不了你了，怎么办啊？”嘴上说的挺遗憾，可是心里一阵狂喜！

“噢，那就算了，我再找找，郁闷！”嘿嘿，看着陈Sir郁闷的样子，我可开心了，真有一种死里逃生的感觉。

不过，到此为止，我也要开始工作啦！《剑网》的故事，我们下次再聊吧！:) ■



宁静的土地蕴藏无尽的力量
坚强的勇士啊——
请你抹去战争带来的恐慌
所有的绝望和黑暗都已深埋在遥远的幕天席地
只把自由和幸福穿在身上

“爷爷，这是什么歌谣啊？”

“这是罗林西亚草原的祭祀歌曲，能带给所有人安宁和幸福。”

“我的家乡？真的吗？”

“嗯，穆仁，终有一天，你也会唱起这首歌的。”

“这首歌很重要吗？”

“是的。因为它会带着你找到真正的答案……”

匿名空间。

一条小道向昏暗的深处不断蔓延，两边的墙壁上隐约闪烁着几抹磷火。一个落魄的黑影跌跌撞撞地朝这边走来，嘴里还喃喃自语着一个重复的句子：“居然……失败了……”

“哈哈哈，号称天下无双的你也会有今天！”忽然，从小道尽头铁牢里传出的笑声打断了黑影原本就狼狈不堪的脚步，而语气中的威慑力更是让他冷不丁地哆嗦了一下。

“你……你敢耻笑我！”黑影的脸上露出一个扭曲的表情，“我告诉你，这不过是一时失策罢了，就像当初不留神让安东尼尔斯那个老家伙溜走一样！哼哼，话说回来——”讲到这里，黑影的声调变得委婉起来，但这种褪去愤怒的声调并没有显露出丝毫妥协，反而有了一种咄咄逼人的气势，“雷姆尼亚，我精明的魔道士，你再怎么伟大也不是囚禁在我的铁牢里不见天日？哼！我说过了，这次只是一个意外，没有人能阻止我，因为我是永恒的魔域之王——桑达！我终将统治整个世界！哈哈哈哈……”

“哼，笑话！”铁牢里的声音铿锵有力地反驳道，“世间瞬息万变，没有绝对存在！不过，我倒是有一个方法能预知你的未来，”那个低沉的声音顿了一下，接着说道，“我有一副从未开启的占星牌，每翻一次便能知晓属于你的命运。等到全部的牌被揭示完毕之后，一切的缘起缘灭都会呈现在彼此的面前。”铁牢里的身影一边说着，一边开始在长袍里摸索，“怎么样，想不想现在就和我一起看看谁会笑到最后？”

“哼！我倒要瞧瞧谁有能耐坏我的好事！”黑影说着便打开铁牢的门走了进去。里面的长袍老者示意他在一张小方桌前坐下，而桌上，十张黑底镶金的纸牌呈圆形排列着。

“请吧。”

黑影看了看对座的老者，翻开了第一张牌——

轮回 —— 除了变动，没有长久的一切

“这就是你的开始。”长袍老人的嘴角闪过一丝不易察觉的微笑。

北海的海面泛着金色的涟漪，一艘小帆船正朝着大陆的方向缓缓航行。

很久没有这样晴朗的天气了。坐在船上的穆仁心想。站在他身后抽着烟斗的白胡子老人也在安静地沐浴着和煦的阳光。

“爷爷，我们马上就要回到故乡啦！我已经有 18 年没有回来看过了，连每天的梦中都会浮现草原的样子呢！”穆仁开心得像个小孩。而老人依然只是一边抽烟，一边眯着眼眺望远方。

近了。越来越近了。

穆仁兴奋地站了起来。然而船一靠岸，映入他眼帘的却是——

沙漠！一望无际的沙漠！

“这不可能……罗林西亚草原呢？”穆仁狠命地摇着头，老人也被眼前的景象怔住了。

“不，我要去找草原！”穆仁突然跳下船朝沙漠方向飞奔，而心急的他没跑几步就摔了下来。老人跟在他身后，看见穆仁伤心的样子不知如何是好。他默默地低下头，视线瞬即定格在脚边的一张破损的羊皮纸上。

“孩子，你看，这是什么？”

穆仁应声回头，也注意起这张已有一半陷在沙子里的羊皮纸来。“好像是……地图。”他轻轻取出它，“可是，上面的字迹和图像已经很模糊了。”

“让我看看，”老人接过了地图，“勇者大陆，仙踪林，冰风谷……幕天席地?!”当老人念道最后一个名词时忽然瞪大了双眼，“难道……”

“爷爷，怎么了?”止住悲伤的穆仁望着失态的老人问道。

“穆仁，”老人小心地收起地图，“看来……我们必须要穿越这个沙漠。”

“穿越沙漠？为什么？”

“因为，”老人停顿了一下，然后坚定地望向沙漠深处，“因为要寻找真正的答案。”

“不可能！”魔王惊呼，“除了穆沙，那次杀戮分明已经消灭了村里的所有活口，为什么还会有一个……”

“我说过世间没有绝对。”长袍老者回答。

魔王依然不肯相信事实，他龇着牙，伸手翻开了第二张牌——

勇士 —— 汹涌于心的无限潜能

风沙肆无忌弹地向两个单薄的身影袭来，和煦的阳光也变得灼热刺眼，哪怕只挪动一小步都十分艰难。

“坚持下去！”老人的语气虽然有些疲惫，但依然听不出半点气馁。

而就在两人的体能快要达到极限的时候，耳边忽然想起了一阵悠扬的笛声。

“战神，你为何要回来？”一个神秘的声音传了过来。

“我们……”穆仁吃力地抬起头，刚想开口说些什么，却因为过度疲劳昏了过去。

醒来。周围除了一盏微弱的烛火，没有一丝光明可言。一个温文尔雅的男子坐在穆仁的对面，而另一边躺着依然熟睡的老人。

“现在你可以告诉我为何又要回来了吧，战神。”男子彬彬有礼地说道。

“我不是你所说的什么战神，”穆仁支着身子说，“我和爷爷的只是沿着一张地图穿越这个沙漠而已。”穆仁说着便从怀中掏出羊皮纸，“喏，就是这张地图。”

男子接过地图，对着烛火看起来，当他的视线停在“幕天席地”四个字时忽然变得和老人当时一样瞠目结舌。

“这张地图……你怎么会有的？”

“就是在沙漠里面发现的啊！”

男子抬头打量起眼前这个年轻人——诚实明亮的双眼，执著坚定的语气，这一切都和曾经的“他”如此相似，只是——少了一份嗜血和仇恨的感觉。

“你们肯定要沿着这条路走下去吗？”

“是的。因为爷爷说，我们要穿越这里，寻找真正的答案。”

男子凝视着穆仁，眼神透着一丝隐隐约约的怜惜，“你可能会丧命。”说完脸上露出一个复杂的微笑。

“如果答案真的很重要，即使死去也是值得。”

“好吧。”男子转过身去，“以前也有一个年轻人这么和我交谈过，可是他的信念并不单纯，所以，他离开了，甚至想过背弃。而他，就是这张地图的主人。”男子打开面前的铁盒，取出一个褐色的袋子，“或许，你才是真正有权拥有它的人罢。”边说边把那个袋子交给了穆仁，“记住，不要轻易出示它，对任何人都是如此。”

穆仁想说些什么，可那一瞬间却觉得身体很重、声音很轻。他伸手接过了袋子，勉强地点头以示感谢。

“你们走吧。”说完这句话，男子又吹奏起了笛子。两个路人在这曲乐声中被一股青烟带走，顺利来到了出口。

转身，他们看到一座漆黑的擎天高塔。

而看似熟睡的老人却清楚地目睹了刚才发生的一切。

“怎么样，对故事的发展还满意吧。”长袍老者轻描淡写地问道。

“连巴洛克都没有死……真是便宜他了！”魔王的如意算盘又拨错一回，脸上的怒色散之不去，“他居然还藏着什么东西，妈的！对了……东西……难道……”

“先不要猜测，”老者打断了他的话，脸上浮现出一抹神秘的笑容。“接着翻牌吧。”

魔王的手又停在一张牌上，这是第三张——

结合 —— 冲破芥蒂后的同仇敌忾

“前面有一片绿洲。”穆仁他们在步行了两天两夜后来到了图标所指的第二个站点。

已经走出了沙漠，应该不会是海市蜃楼了。老人暗自思忖。因为口渴和疲倦，他便顺着穆仁指的方向走去。

“好清澈的水啊！”穆仁欢快地说，“爷爷，你看下面好像还有漂亮的鱼呐！”

老人一看穆仁方向的水色，忽然有了一种奇怪的预感，然而就在他准备告诉穆仁不要再靠近时，一个强大的浪把两人卷了进去。

水压，寂静，接踵而来的小水泡……这一切仿佛都在预示着——他们已进入了海底世界。

沉淀，沉淀。

两人的身体在经过一阵天翻地覆后终于恢复了平静。

“穆仁，这是亚特兰蒂斯城了。”

“可是，为什么没有人呢？”

“谁说没有人？我已经等了你很久了！”忽然一个女声从海底传了过来。

“你是谁！”穆仁大声回复。

“我？”那个女声似乎有些抽泣，“你曾经在这里背弃信义用破坏之剑杀了我的父王，我是来找你报仇的！”话音刚落，一个娇小的身影从海藻丛中游了出来——

这是一条灵巧的美人鱼，清秀的面容在湛蓝的水波中显得楚楚动人，浅棕色的头发在水中蔓延出柔和的图案，绿色的鱼尾划过海水时便留下优美的弧线。然而现在，看似孱弱的她却手握一柄短剑朝穆仁的方向冲过来。

“我没有杀过你的父亲，我这是第一次来到这里啊！”穆仁认真地回答她。

“不！你在骗我！就像你当初出卖了父亲的信任一样！我不会再相信你！”说时迟，那时快，她的短剑已经逼到了穆仁的咽喉，冷光荧荧的剑刃上反射出他的模样——棱角分明的英俊脸庞，诚实执著的坚定神态，只是，眼神中为什么没有曾经的那丝无情呢？

而面对近在咫尺的锋刃，穆认只是闭上了双眼，丝毫没有要还手的意思。站在一旁的老人也只是沉默着。

美人鱼紧紧咬着下嘴唇，当她再次触到穆仁无悔的神情时，手一软，短剑顺势掉进了细密的白沙里。她把脸深深地埋进了掌心，难过地哭了起来。

“对不起，我没有办法帮你，但是，如果你相信我的话就痛快地哭一场吧，那样，所有的悲伤回忆就会随着眼泪被海水带走的。”穆认睁开双眼，把手轻轻地搭在她的肩头。

“那么，你是谁？”

“我叫穆仁，这是抚养我长大的爷爷。”穆仁微笑着回答，“为了到达目的地，我们必须经过这里，如果打搅了你的话我们马上就离开！”

“带上我，好不好？”美人鱼抬起头，望着穆仁的眼睛说。

“好……但……我们要用双腿行走。”穆仁为难地看了看她的鱼尾。“你会受苦的。”

美人鱼笑了笑，一个猛劲游到了细沙里，取出那柄闪着银光的短剑，然后游回到穆仁的面前。

“带我走吧。”话音刚落，只见那柄短剑已经朝鱼尾的方向狠狠地斩了下去，而毫无思想准备的穆仁没来得及抢走她的剑——

“你……！”

一瞬间，被斩断的绿色尾巴忽然散成了晶莹的碎片，在湛蓝的海水中轻柔地舞动，然后，慢慢的，汇聚到穆仁的掌心，一点一点，重新结合起来——居然是一颗翠绿的宝石。

“我是海魔王希特拉的女儿琪娅，父王曾说在我身上隐藏着神秘的力量，只要发现了它我就可以得到世上最珍贵的宝物，”她平静地叙述着，“而这块宝石，就是他说的财富吧！”

“那你的尾……”就当穆仁的视线再次停在琪娅的“鱼尾”上时，他突然发现原先的鱼尾居然变成了一双修长的腿！

“谢谢你，请带我离开这里。”

穆仁点点头，三个人借助一股湍急的水流游到了海底世界和陆地的交界。

然而自始至终，都没有人察觉到老人脸上复杂的表情。

“绿色宝石！原来在希特拉的女儿那里！那小丫头居然……还加入了他们的队伍！”魔王脸上的怒容已经转变成一丝焦虑。

长袍老者依然保持微笑，似乎所有的故事都已在他心里写好。

为了扭转局势，魔王这次在斟酌之后翻开了第四张牌——

魔鬼 —— 诱惑背后的深渊

“哈哈，幸运终于还是偏向我这一边！就算现在已经出现了一颗宝石也无所谓！我不会失败的！”他高兴地手舞足蹈起来，一不小心把原先顺时针方向的那张牌面拨成了逆时针方向，而这一切他都没有发现。

只有老者在微笑。

魔鬼（逆）—— 解开地狱的伪装

刚离开海水，所有人都以为陆地上迎接他们的会是明媚的阳光，然而他们错了，在身边蔓延的除了黑暗，还是黑暗。

“这是哪里？爷爷？”穆仁轻声询问身旁的爷爷。没有了火光，地图上的标志也显得毫无用处。

“嗯，大概是——”就当老人要回答时，一阵凉风从耳边滑了过去，随后，在他们眼前出现了两个若隐若现的人影。穆仁和琪娅都往后退了退，两个人的手都握住了自己贴身的武器。

“穆仁，是我。”两个人影中的一个开口了，“还记得我吗？我是你的哥哥，穆沙。你很早就被一个老爷爷带到很远的海边城市去了，现在回来了，可是……”

“哥哥……”穆仁愣愣地望着他，“那我们的草原又到哪里去了？”

“你的哥哥被任命为战神，而战争的终点幕天席地就是曾经的罗林西亚！”另一个影子悲伤地说道，“我曾和他并肩作战，然而最后在这场战役中都输给了自己。”

“原来你们就是来过亚特兰蒂斯的那两个战士！”琪娅差点叫起来。

两个影子都点了点头。

“为了离开地下城，我不惜让所有可以重生的灵魂跌入深渊，而如今，我们也来到了这里……”

“哈哈哈，没想到自己的下场居然是这样吧！”一个狰狞的笑声打断了穆沙影子的话。

“戈登！你居然还没消失？”

“放心吧，不等到你们俩的魂魄我怎么舍得走呢？对了，那时还真多亏了你们两个，因为那些对于你们来说最宝贵的灵魂并没有完全消失，所以我把他们拿来用了，是不是很心疼啊？唔，其实，你们想让我消失的办法嘛也不是没有，只要——”戈登故意拖长了音调，“只要你们消灭了自己的——”说着又把脸转向穆仁他们，“再加上这些新来的灵魂就可以啦！哈哈哈……”

“同归于尽无所谓，但是不要伤害无辜！”米法拉的影子喝斥道。

“啊呀呀，我就知道你们会心疼的。”戈登的声音充满了嘲讽，“所以嘛，就不要装英雄了！”

整个黑暗的空间只有死神恐怖和挑衅的笑声滞留其中。

“穆沙，”沉默了一会儿后，米法拉转过头轻轻地说，“你带他们走吧，只要拐过一道铜铸的大门就可以看见出口了。”

“那你呢？”

“我？”米法拉平静地笑了起来，“我的雷姆尼亚系列魔法大概还有一点可以召唤，我试试看吧。我们现在都是影子，消灭了戈登我们也会随即消失，但有肉体的人类只要离开了地下城就和这里的纷争无关了。”他

温柔地看了一眼所有人，"待会儿趁他不注意我会念咒语，那个时候你就以最快速度带他们离开。"米法拉停了停，"这是我们作为战友和朋友的最后一次配合了。"

回忆起曾经对米法拉的怀疑，面对现在他真诚的笑，穆沙内疚地点了点头。

"哼，戈登，你听着，我今天就把以前所有无辜灵魂的帐加在一起向你讨还！"米法拉转过脸去，掌心亮起一团蓝色的火焰，"天神请赦免我曾有的罪恶，苍穹和星辰是我重生的希望，我沉睡已久的灵魂啊，请你醒来，助我毁灭所有的黑暗吧！"一声怒吼之下，一道冲天的火光顿时照亮了整个地下城，而这千钧一发之际穆沙已带着所有的人逃离了这里。

戈登的呻吟在震耳的爆炸声中显得如此绝望。

地下城，在一片废墟中成为永不复苏的神话。

当穆仁他们醒来的时候，穆沙的影子已十分恍惚，他的脸庞在灰蓝的天空下忽明忽暗。

"我的弟弟，请不要重蹈我的覆辙，即使战争，也请为了爱和正义，不要被贪婪蒙蔽了双眼。"穆沙勉强挤出了一个微笑，"如果沿着地图前行，相信你们会经过仙踪林，那时请代我和米法拉向阿玺达祝福，告诉她，我们永远爱她……"

伴随着最后一句话的渐渐逝去，穆沙的影子化作金色的宝石，宛如星星一般轻轻坠落在穆仁的手中。

"什么？穆沙的灵魂本身就是一块宝石？当初我还枉费心机要他妻子头颈上挂的那一块！"魔王的眼中布满血丝，"为什么抽中了'魔鬼'还是这种进展？"

"你太心急了，桑达。"老者指着那张反向的牌若无其事地说，"小小的疏忽让原本称心如意的答案瞬间就被你自己亲手改写。"

"不可能！下一张肯定是好牌！"——

羽化 —— 最后的叮嘱是下一站的方向

"谁都不知道下一秒会怎样。"老者说完朝着魔王撇了一下嘴角。

"琪娅，你确定地图上的冰风谷已经不存在了？"

"是的，两个战士中的巫师就来自那里。那一次大战让冰雪之国成为了永恒的回忆。"琪娅一边观察着周围的动静一边回答。

"那么，我们下一站应该就是……"

"呵呵，让我来告诉你吧。"一个媚到骨子里的声音从高大的杉树林中传来，穆仁抬起头，看见一个身着粉红色纱裙的美丽女子坐在枝头，一双扑朔迷离的眼睛看得人心醉。

"拉拉妖精！"琪娅大呼。

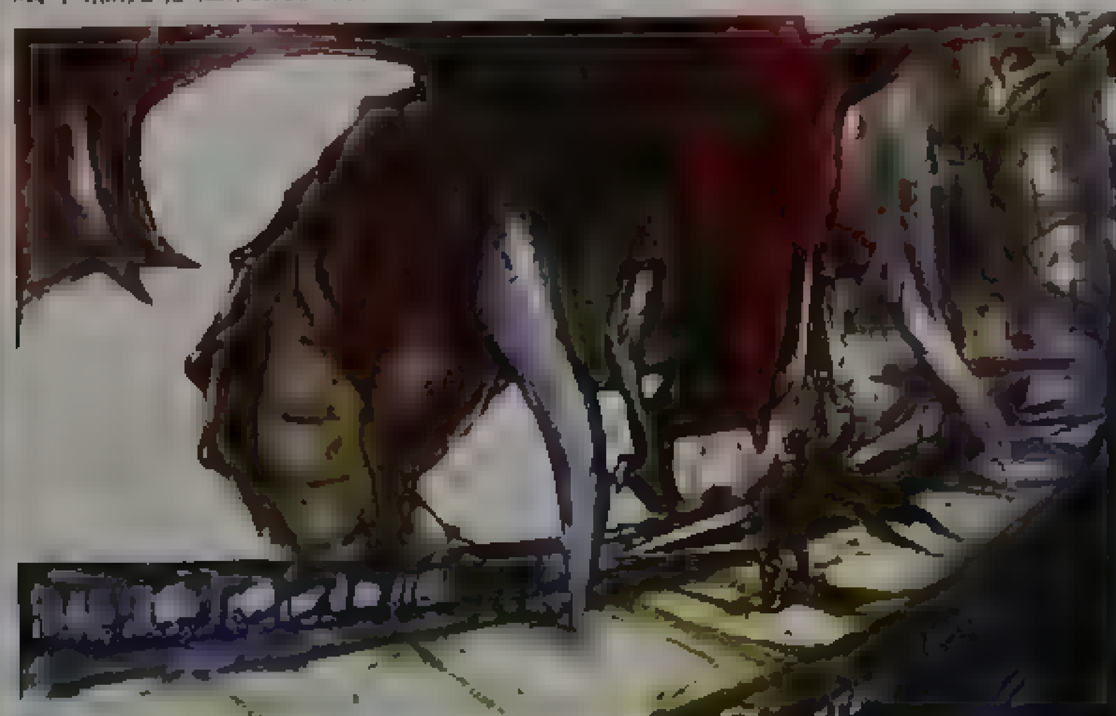
"哟，看来我还真有名呢，"那个女子拨弄着头发，"上次全是小精灵和那头什么独角兽来捣乱，哼，这次可没这么轻易饶过你们了。"说着她掏出了一把精致的竖琴，纤长的手指开始在琴弦上游走起来。那种琴声虽然迷人，但令耳膜感到一阵阵的疼痛。

"今天就让你们见识一下拉拉妖精的安魂曲！"

话音刚落，一柄短剑就朝她飞了过去，锋利的剑刃在眼前划出一道银白的光芒。

"小丫头，好大的胆子啊！你怎么会不害怕我的琴声？"

"告诉你，我是海魔王希特拉的女儿，你这套把戏对我无效！"琪娅的眼中燃烧着轻蔑的火焰。



"哦，是这样呀，"拉拉吹了一口气，"那么——另两个人可就没这么好运了！"边说边加快了拨弦的速度。就当她得意地把脸转向穆仁的时候，简直不敢相信自己的眼睛——只见一个老人用自己的双手捂住了穆仁的耳朵，他自己已经十分虚弱，而穆仁正握着琪娅那柄锋利的短剑朝她冲了过来。

"别……我是开玩笑的……"刚才还得意洋洋的拉拉，此刻已缩到一个角落向穆仁求饶，脸上露出谄媚的笑容。

"可惜——晚了！"

又是一道白光闪过。那把精致的竖琴跌落在地上，发出一记沉闷的声响，那个粉红色的身影也在瞬间消失得无影无踪。

然而，老人的双手从穆仁的耳边滑落了下去。

"爷爷！"穆仁扔下剑，转身紧紧握住了那双瘦骨嶙峋的手掌。

老人释然地笑了，"没用的，穆仁，谁听了安魂曲都难逃一死。咳咳，"他剧烈地干咳着，一只手在上衣中摸索起来，最后掏出了一个茶色的布袋，"喏，拿着，"他疲倦地说道，"这里面装着沿途发现的所有宝石，一共3颗，这是传说的封印之石，只要集齐了8颗就能把尽头的魔王永远地封锁起来，这样他就再也没机会胡作非为了！"老人的话显得断断续续，"绿封石象征选择，金封石象征希望，而那颗紫色的是我在创世纪大战中意外得到的，象征智慧，现在它们全部属于你了，还有这把黄金匕首，从现在开始它就是你新的武器。记住，我的孩子，你的确是穆沙的弟弟，而你的哥哥就是曾被魔王利用的战神，我说过……要寻找真正的答案，那……就……是……"

"爷爷！！！"

老人永远合上了双眼，谁也唤不醒他了。

悲痛欲绝的穆仁死死握住了那个布袋，忽然，他想起在沙漠中的温柔男子也交给过他一个袋子，那一刻，他似乎明白了些什么。

琪娅在一边低着头抽泣。因为面对这场突如其来的诀别，除了偷偷落泪，她再也找不出其他的方式来宣泄伤悲。

"他……莫非……就是安东尼尔斯？"魔王盯着长袍老者的脸一字一句地问道。

"出乎意料，对么？"

"为什么他也会和那个年轻人在一起？为什么他们会找到这么多宝石！"魔王难以压制激动的心情，几乎吼了起来，"巴洛克那小子交给他的肯定又是另外一颗宝石！"

"猜对了，魔王，"老者淡淡地回答，"就是橙色的那一颗——信念！"

"……还好，那个老头死了，"魔王用手擦拭了一下额头的汗水，"没关系，现在只有5颗……"他一边说着，一边伸手揭开了第六张牌——

星辰 —— 重逢的喜悦

魔王的手悬在半空，一阵奇怪的预感晃过脑海。

穆仁和琪娅难过地安葬了安东尼尔斯，当他俩直起身子的时候，忽然被眼前的景象怔住了——刚才还弥漫阴森的树林现在已洒满了明媚的阳光。

"你们是谁？"一个娇小的身影出现在他们面前。

"对不起，我们只是路过，"穆仁沉着地说，"请你告诉我们仙踪林的方向好吗？"

"你们脚下的土地就是仙踪林！"娇小的身影回答。她一步步靠近过来，就在眼神触及到穆仁脸庞的一刹那，她简直要哭了出来——"……穆沙……真的……是你回来了吗？"

穆仁不知发生了什么，但眼前这张精致的面孔让他隐约想起哥哥消失前说过的那句话——

"如果你们经过仙踪林，请代我和米法拉向阿玺达祝福，告诉她，我们永远爱她……"

原来她就是哥哥所说的精灵！

"这张地图的确可以到达魔域尽头，"阿玺达听完穆仁一路上的经历后略显失望地说，"你的哥哥——穆沙也因为它离开了我。"

"可是，我必须去那里，找回真正的答案。"

阿玺达抬头望着穆仁坚定的眼神，莞尔。

"你真像你的哥哥，"说着转过头去，"那么，我和你们一起去吧。明天就启程。"

"原来是她！那个小精灵！"魔王额头上的汗不听使唤地冒出来，"不能再这样发展下去了，我要采取进攻！"说完后一挥手，一股黑风慢慢升起，"我的死亡骑兵啊，快去勇者大陆阻挡他们的去路！"

"你不可以插手！"老者站起身子，"这样后果会不堪自负！"

"无所谓！只要他们消失就行！"

这回连雷姆尼亚都没注意到，就在他俩对质的瞬间，那股黑风已经翻开了第七张牌——

替身 —— 无悔为爱人奉献一切

从仙踪林出发已有三天，随身携带的粮水也差不多快吃完了，穆仁一行三人在恶劣的环境中依靠寻找真相的信念向最后一站——"勇者大陆"前进。

"前面是什么？"尽管十分疲惫，穆仁还是感到了一丝异样，并且下意识握住了黄金匕首。

黑压压的影子不断向他们靠近。

"是魔域的死亡骑兵！"阿玺达边喊着边拉开了弓，"看来魔王就要出现了！"

"快！躲到我的海幕里面！"琪娅的周围顿时围起了一个海蓝色的巨大圆罩，"我曾偷偷学过雷姆尼亚的防御魔法，应该可以抵挡一阵子。"

三个人彼此会心地一笑。

他们将联手面对一场未知的战争。

死亡骑兵的威力十分强大，阿玺达的弓箭和穆仁的匕首虽然歼灭了不少小部队但依旧挡不住汹涌而来的攻势。更危险的是，琪娅的保护屏罩也越发薄弱了。

"看来只有和他们拼了！"穆仁大声地说。阿玺达沉默片刻后也点头赞同。两个单薄的身影冲出了海蓝色的屏障，准备和骑兵决一死战。

天空，血色，一片模糊。

这就是勇者大陆的象征吗？

经过一波波艰苦的反击，死亡骑兵的大军终于被消灭得差不多了，为此阿玺达和穆仁几乎耗尽了全部的力气。黯淡无光的陆地上，穆仁的匕首支撑着快要瘫下的身躯，阿玺达和琪娅的眼神中也充满了疲倦。

然而此刻，灰蒙蒙的天空之下，却没有人看见身后隐藏的危机——一个垂死的死亡骑兵正朝穆仁挪动——它的手上握着一支毒箭！

"去死吧！"那个狰狞的黑影举起了手臂。

"闪开！"就在它用力插下去的那一刻，一个孱弱的身体挡在了穆仁前面。

"琪娅！"

穆仁失声地张大了嘴巴。那个骑兵被阿玺达的箭射中，缓缓倒下。

"为什么要这样！"穆仁握着琪娅的手抽泣着说。

"不要哭嘛！穆仁，你是很坚强的战士，"琪娅微笑着，"我没有阿玺达姐姐的精准箭术，连学到的防御术也无法帮到你们什么。但是，我很欣慰，因为我终于来到了陆地上，看到了另一个精彩的世界，还有，"她的呼吸越来越弱，"还有，我遇见了你，谢谢。请不要……忘记我，不要……"琪娅的微笑停在了嘴角，她的眼泪顺着她的脸颊往下，最后凝结成一颗乳白色的宝石，而临终前那未说完的话也永远消失在这片暗无天日的大陆上。

"哼，看见了吧，我的阻挠起作用了！"魔王的脸上露出了久违的笑，"哼，希特拉的女儿也真蠢，居然学米法拉来什么为爱牺牲！不过我还真没瞧出来这丫头身上居然藏着两颗宝石！"他得意地笑了笑，朝着长袍老者说道，"这回我可要亲自出面了，让我亲手销毁这些宝石吧，哈哈哈哈……"

"我不会拦你，"老者淡淡地说，"但你想不想看看你出行的运势如何？"

"不用了，胜利永远属于我！"魔王不屑地回答，转眼就消失了。

老者摇了摇头，帮他翻了牌——

愚者 —— 万劫不复的出走

"哼哼，就是你们找我吗？"悲伤之中的穆仁耳边晃过一个奸诈的声音。

"魔王桑达！"阿玺达虚弱地说，眼神里怒火中烧。

"小精灵，我们又见面了。"他的脸越来越清晰地出现在两人面前，"不过——很可惜，你们的计划马上就要被我摧毁了！"桑达边说边走近穆仁，俯下身子，紧紧地盯住他的眼睛，这种摄人心魄的眼神让穆仁浑身瘫软，毫无反抗之力。

"小伙子，借我看看你的宝物如何？"桑达阴险地笑了起来，慢慢把手伸进了穆仁的上衣口袋，"哈哈，真是得来全不费功夫，你们千辛万苦找来的封印之石最终还是落到我的手上。"说着高高举起那两个布袋，"今天就让你们见识一下真正魔王的实力！"

"别做梦了！你忘了还有我！"就在桑达准备捏碎宝石的那一刻，背后忽然闪出了另一个披着长袍的老人。

"雷姆尼亚！"桑达吃惊地叫起来。

这个名字刚一出口，阿玺达和穆仁顿时瞠目结舌。

"桑达，你忘了一张牌"，老者摊开左手，掌心的那张牌面上画着一个青年义无反顾地朝深渊走去，"这是你出行的预兆。"

"哼，别耍这套把戏了，我根本就不该浪费时间和你玩什么占星牌！"桑达自负地说，"你瞧，最后的胜者依然是我！"

"那你想不想看看这张牌呢？"老者的右手从衣袖中抽出了另一张长方形的纸牌，上面的字迹在昏暗的天地间划出一道金光——

隐士 —— 黑暗中最后的审判

"你太自负了，桑达，而且，你太天真，你的目光只局限在周围的几个人，所以你不会发现所有的宝石！"

"所有的？说什么胡话！你数数看，这小子口袋里的5颗加上小精灵身边的那2颗也不过7颗而已，这摆明了上苍也不想我死啊！哈哈哈哈……"

"哼，我知道你一定在想最后一颗宝石会藏在哪里，"老者的长袍在风中飘摇，"今天就让我彻底打消你贪婪而狂妄的梦想！"他一边说一边逼近魔王的脸，"桑达，你看清楚我的左眼！"

桑达定了定神，向雷姆尼亚的左眼望去——那是如此深邃的瞳孔，纯粹的黑色中泛出一阵神秘的光彩，但，为什么整个瞳孔只有一种颜色？难道——

"不错，最后一颗宝石就是我的瞳孔——黑封石——审判！"

"不会的，这不是真的！"桑达慌慌地后退几步，一不小心跌倒在地。

"我再也不会像创世纪之战那样被你的鬼话蒙蔽心眼，今天我以要替所有人报仇！"雷姆尼亚的胸前升腾起一团火焰，眼里闪烁的光芒似乎能够照亮整个大陆，"恩欧拉克斯克黑米亚得基拉杜斯……魁亚呼克布拉斯黑柯突亚核……亘古的耶特拉姆封印之石啊，请收起你的灵魂，把这个邪恶的魔鬼永远封锁在幕天席地的尽头！"

"你……不要……！"随着雷姆尼亚的咒语，刚才还魁梧高大的黑影顿时变得支离破碎，而封印之咒带来的飓风也把勇者大陆的一切卷入无尽的上空……

"宁静的土地蕴藏无尽的力量
坚强的勇士啊
请你抹去战争带来的恐慌
所有的绝望和黑暗都已深埋在遥远的幕天席地
只把自由和幸福穿在身上"

万物复苏。大地回春。

阳光温暖地抚摸着草原的脸庞，雏菊的清香和着婉转的百灵歌声把灿烂的阳光点缀得更加生机勃勃。一只白色的蝴蝶停在穆仁的鼻尖，让他不由自主地打了一个喷嚏，而这个喷嚏也使身边的阿玺达醒了过来。

穆仁慢慢直起身子，环顾了一下四周，那一刻，停泊在海边的小帆船吸引了他的视线——他仿佛看见上面有一个期盼回家的孩子和一个慈祥的老爷爷在安静地抽着烟斗。

穆仁旁若无人地笑了起来，一切都是如此的熟悉，而这些景象已在梦中被温习了不只一回。

"这张牌是……"阿玺达拾起手边的黑色纸牌，仔细地阅读着上面的解释——

重生 —— 尘封过去的所有伤悲

这，或许就是穿越尽头得到的真正的答案。■



X45 飞行武器控制系统剖析 如虎添翼的空战利器



用掉 30 分钟的时间与敌机缠斗，只是因为键盘方向键总是不能比准星在恰当的时机指向恰当的射击前置点……还记得最后一次用键盘在空中称霸是在什么时候吗？现今的模拟飞行界，你所面对的已不再是呆头呆脑的 AI 飞行员。网络那头的对手，比你曾经击落的所有虚拟战机飞行员都更难琢磨，也更富于攻击性。他们也许只是与你拥有相似的飞行时数、遵循相同的机动策略、拥有同样流畅的电脑速度与网络连线，然而，在你每一次回转之时能够将弹雨准确倾泻而来了对手，一定拥有你所不知的某种力量！

HOTAS 决胜之道

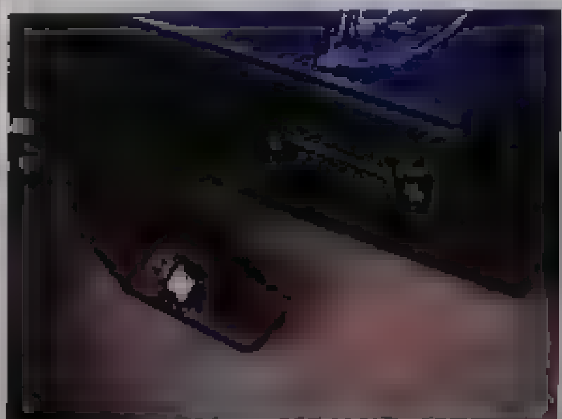
曾几何时，模拟飞行游戏的制作者们已经不再为键盘操控而浪费无谓的编程能力了。他们更专注于营造一个无限逼近真实的虚拟空间和虚拟机器，而要驱驾这样一只铁鸟，有时甚至比真正驾驶一架飞机还要难——怎能想象仅凭一只 101 键的键盘，或是一只双轴四按键的飞行摇杆，去支配所有你所需要的操控能力呢？

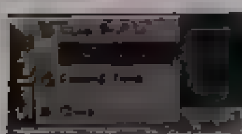
"手持油门摇杆"(HOTAS,Hand On Throttle And Stick)这样一个模拟飞行控制理念，正是在越来越艰难的虚拟空战中为人们所理解并变为可触摸的现实。一套遵循 HOTAS 理念的飞行武器控制系统，应该使所有基本的飞行/战斗操控能力唾手可得，在你时刻注意方向、油门的时候，仅仅通过指尖的移动就能执行必要的操控。在三维空间中运动的战机，比在二维赛道上飞驰的赛车更需要精确的掌控，倾斜、俯仰、蹬舵、加力，同一时刻可能发生的这些复杂的机动动作，仅凭指令动作顺序执行的键盘操控，或控制能力有限的普通飞行摇杆，将会使你在这一过程中只能不断遭遇挫折感。HOTAS 将会改变你在空中的命运！

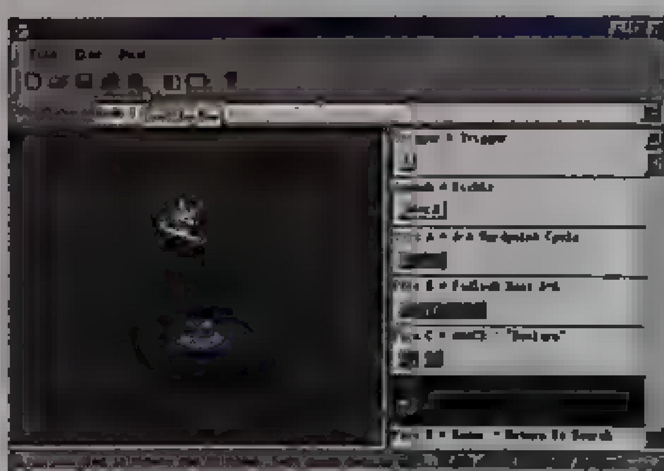
Saitek X45 空战雄鹰



Saitek 公司推出的 X45 飞行武器控制系统，由飞行摇杆及武器/油门控制器组成。武器/油门控制器通过 15 针 D 型插头与飞行摇杆







底座上的插座连接，而飞行摇杆引出的 USB 接口则与电脑连接。

与普通的通过游戏口与电脑连接的游戏控制器不同的是，在将 X45 连接到电脑前，应该先安装随包装附带的驱动光盘中的驱动程序，在驱动程序完成了初步安装之后，会提示你将 X45 连接到电脑上，然后继续进行后续安装。这样做的目的是使电脑可以正确识别 X45 飞行摇杆，避免出现无法识别或错误使用其它 USB 设备驱动程序的情况发生。

X45 提供了典型用户与高级用户两类使用方式。对于典型用户来说，X45 的各个功能会通过 DirectX 的界面来使用，当你看到 Windows 系统中的游戏控制器属性窗口时，是不是会为其繁多的可控项目而有点发呆?! X45 的这项设定，可算是 HOTAS 类控制器中安装和使用最为便利的产品之一了，这方面的确值得称赞。毕竟对于刚刚从普通飞行控制器转而使用 HOTAS 设备的玩家来说，这是一个相当体贴的过渡方案，也足以令人轻松感受 HOTAS 的魅力。

要想使用 X45 更强大的操控定义功能，在此选择高级用户设置是不二法门。安装程序会在随后提示你点击驱动程序更新按钮，可编程驱动程序将会被安装到系统中，安装成功后会在系统托盘内显示一个 X45 的图标。至此高级安装过程就算初战告捷了。

HOTAS 的秘密

要想发挥 HOTAS 系统的全部能力，类似 X45 高级安装所提供的可编程驱动程序是必不可少的。要知道，X45 上可见的控制按钮虽然较多，但总数也超不过 20 个。就凭这个怎么可能实现 HOTAS?! 驻留在系统托盘中被称作 SST 的可编程控制器，实际上就是一个定制 X45 各种控制按钮组合操控能力的系统指挥官。

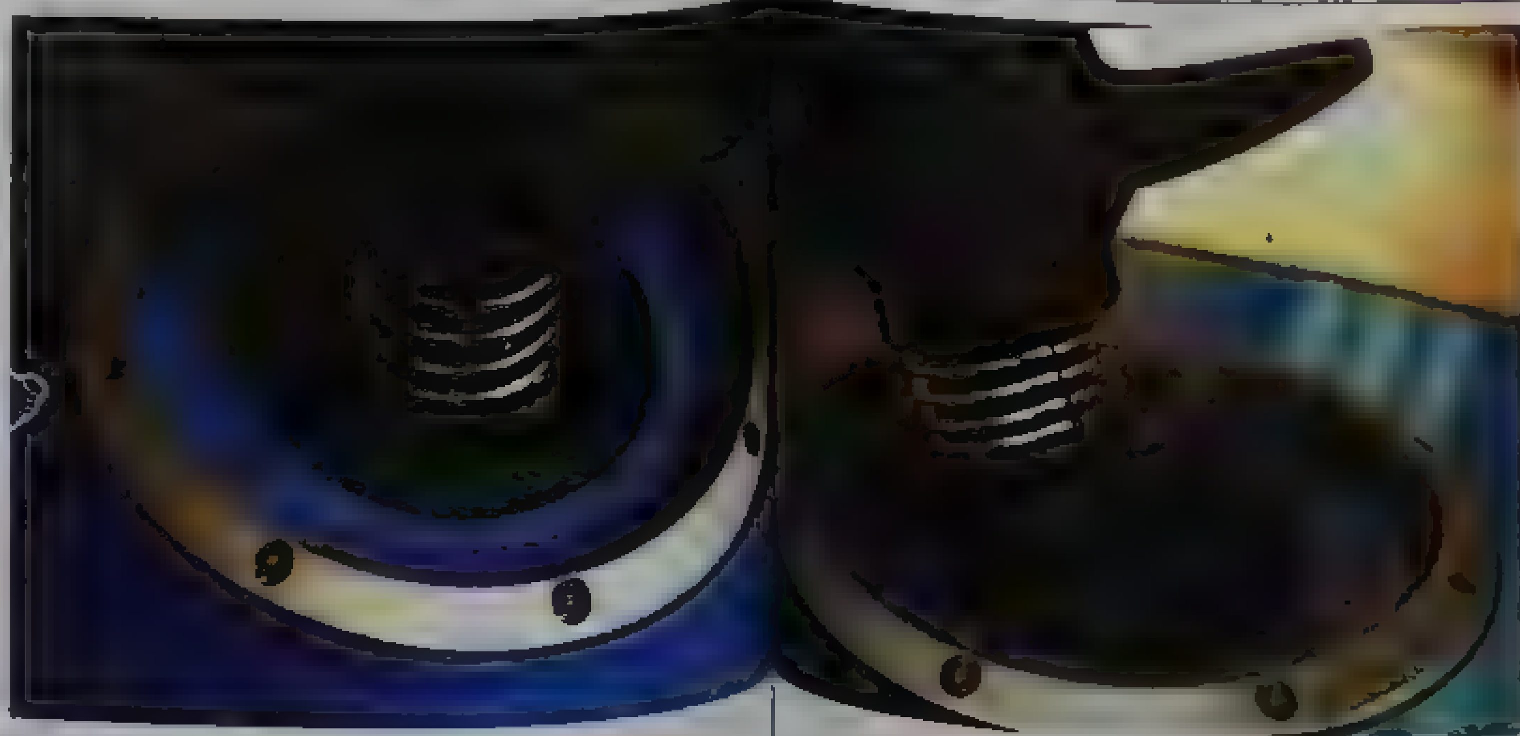
X45 的模式切换键可以切换三种设置模式，再加上小手指切换开关，更可将其操控功能翻番。要想先试试它的功能，只要点击系统托盘中 X45 的图标，选择"配置文件编辑器"(Profile Editor)，即可进入编程控制窗口。在这里可以看到左边会有 X45 两个组件的 3D 图示，用鼠标可以点击微缩的组件图标，将其切换至前台。

窗口右边列出了 X45 各控制按键的清单，当你按下某个按键，则会切换至对应的项目，3D 图示上也会高亮显示对应的按键，证明相关的操控动作已被侦测到。

在 X45 的驱动光盘 Profiles\X45 Flight Stick 目录中，已经附送了 12 个流行的模拟飞行游戏的配置文件，只需通过编程控制窗口的文件打开功能指向这里，选择你感兴趣的游戏的配置文件，很快你的 X45 编程控制器中就调入了相应的按键设定。

此时点击编程控制窗口菜单中瞄准器的图标，即可激活此配置方案，可以注意到系统托盘中的 X45 图标颜色不同了。关闭编程控制窗口，随便打开一个写字板窗口，试着按下 X45 上的按钮，你会发现写字板窗口中居然输入了对应的按键字符！

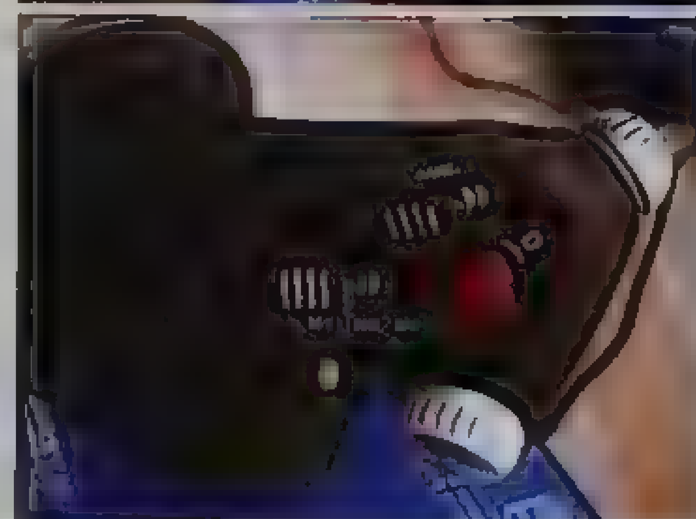
这就是 HOTAS 系统足以满足各种飞行控制按键设定需要的秘密——只要通过键盘、鼠标可以实现的操控功能，HOTAS 系统都可以将这些动作设定到你所指定的 HOTAS 控制按钮上，从而使你可以轻松的信手拈来。











X45 vs X36

作为 Saitek 产品在国内的代理销售商，清华同方公司曾经在国内推出了 X45 的前一代产品 X36，对于很多使用着 X36 的玩家来说，X45 的出现很可能会触动你添置军备的冲动，而对于 X45 的用户，了解一下前辈也可能是很有趣的一件事。清华同方公司特意随 X45 提供了一套已经淡出市场的经典 X36 系统供我们对比品评，Let's go!

外观风格

X36 与 X45 都是类似外星飞船风格的基本造型，但 X36 更趋于军事风格，灰黑色表面，黑色、红色及明黄色按钮；X45 更趋前卫风格，按钮色调为银色和黑色镶嵌橙黄色装饰，摇杆顶部的 A、B、FIRE 按钮及油门控制器上的 D 键更做成透明橙黄色塑料，不使用时看来似乎比 X36 的红色按钮要显得小儿科，但接入电脑开机后就会发现，原来这些按键是会发光的！X45 基座覆盖铝制蓝色烤漆面板，上面较 X36 印制了更详细的按键功能说明图示。

键位操控

X45 与 X36 最显著的按键调整在于飞行控制器上，原本 X36 顶部的安全发射钮不易操控，因为从弹开的安全状态切换至闭合的发射状态，一方面因握把太大而不易用拇指拨换，另一方面与通常的安全保护盖的习惯背道而驰，因此 X45 将 X36 的安全按板改为常见的安全盖模式，平时安全盖遮挡着内部的按钮不会被误按，需要时拇指可轻易弹开安全盖露出内部红色的发射按钮，随时准备激发。这一小小的改动实在是令人激赏，因为这个小动作实在很酷。

此次 X45 将小拇指切换键做得比较大，不论手型是大是小，当手握飞行摇杆时小拇指总是会放在这个切换键上，说实话这令整个手掌感觉总得悬空虚握(因为握下去就会很容易按下小拇指切换键)，最后可能会迫使你将手掌上移，以中指勾扳机按钮，方才可能真正握实。这一调整与 X36 舒适的飞行握把相比可不怎么高明，当然这也可能是因为很多用户感到原来 X36 握把太大，各键之间的距离也太大，所以才促使设计师做此调整吧。此外这部 X45 的苦力帽普遍比较松动，模式切换键及 AUX 拨钮的挡位也不那么明显，拨动不如 X36 那么明确。

X45 的飞行摇杆基座上安装了一枚回力弹簧，配合银色基座装饰圈，的确显得更加时尚前卫，而且原本在 X36 上外露的密封胶圈也并未取消，转而安装在弹簧托片下面，杜绝可能的杂物漏入。但这部 X45 飞行摇杆扳动时 X 轴与 Y 轴方向给人以比较生涩的感觉，方向过渡有明显的阶梯，不知是个体原因，还是内部的定位机构调整得不好。而 X36 的飞行摇杆扳动时就显得非常平滑，没有什么异样的感觉。



规格调整

与 X36 同时支持游戏口与 USB 接口不同，X45 仅支持 USB 接口，因此只能在视窗环境下使用。另外在 X36 包装中附送的防滑胶垫，在 X45 中生产商已经不再附送，虽然 X45 的基座上还留有相同的插口。

试飞！

我们以玩家最常使用的 Windows 98SE 中文版为平台，根据说明书的安装步骤指示顺利安装了 X45，并从光盘上载入了附送的 IL2 配置文件。在著名的二战空战游戏《IL2 遗忘的战争》中，X45 提供了非常必要的操控能力，我们可以随时调整油门保持与目标敌机的距离，油门控制器上的尾舵控制板也使得追踪瞄准更为精确，至于丰富的按钮则提供我们以快速追踪锁定空中目标的能力，这种井井有条的操控与使用键盘时的手忙脚乱真是天差地别。

通过对 X45 的试用，以及与其前代 X36 的对比，我们建议 X36 的用家没有必要更换你的 HOTAS 系统，因为 X45 并没有什么特别超越 X36 的功能。而对于准备加入 HOTAS 大军的新人来说，X45 是目前国内惟一的 HOTAS 选择，但在选购时请注意试试飞行摇杆的扳动顺畅度，以及各个按钮的牢固程度。除此之外，我们没有什么理由阻拦你彻底增强你的空战实力！■



(文/PLAY!LAB)

2003超级3D显卡 最强 vs 超强



放眼当今桌面图形芯片市场上，仅有ATI和nVIDIA这对老冤家一直争得最凶最狠。每次都是这家发布一个新的图形芯片，另一家也跟着发布一款，而消费者是很愿意看到这样的"斗卡"的，因为只有这样我们才能享受到更好的、价格更合理的产品，不然出个"显卡界的微软"就麻烦了。ATI与nVIDIA的竞争目标，不仅是要稳住性能宝座，还需要在高、中、低端全面开花；不仅要游说各个游戏厂商为自己的图形芯片优化，还要在驱动软件领域和宣传形象领域较劲，甚至还要争夺采用自己显示芯片的下游厂商。据前段时间的IDC调查显示，ATI与nVIDIA之间的总份额差距缩小到6%，在两者实力相差不大的情况下，现在对于双方来说都是相当关键的时刻。是ATI能凭借R3XX的成功设计与多元化的产品在市场上占到更多的份额，还是nVIDIA凭借多年所积累的基础再次甩开对手？这一切都还是需要市场来检验。

勇敢者 Radeon 9800XT（R360）



在9800XT上采用的图形芯片为R360，而实际上可以认为R350与R360是同一颗核芯，R350/R360具有8条渲染流水线，而每条流水线仅采用1个Shader着色处理单元。但由于其设计的特色，能在同一时间处理RGB+Alpha的4D操作，并且还能并行处理纹理寻址的诉求，高达每条管线5ops的执行效率，是当前显示核芯中并行处理能力最强大的一颗图形芯片。频率方面R360进一步"很细微"的提升——每次ATI的高端显卡与前一代高端显卡相比提升的频率，相对nVIDIA的产品来说永远都只是一小部分——最终9800XT的核芯频率为412MHz（这个已经是0.15微米工艺的极限了），显存频率也提升为730MHz。虽然表面上9800XT所使用的R360核心与R350相比仅仅是频率上的区别，但实际上R360在生产工艺方面较R350还是有些细微的改进，但ATI这次没有公布具体进行了哪些变化，Tom硬件网站猜测是优化了核芯。在PCB上，9800XT经过了重新的设计，较Radeon 9800PRO 256M版本短小了不少，生产成本因此也会有所降低。

根据目前公板的情况来看，9800PRO上使用的较小的散热器已经不复存在，巨大的纯铜散热器几乎覆盖了PCB正面80%的面积，并且PCB背面的显存也使用纯铜的散热面板覆盖，以加强散热。9800PRO 256M版本搭配单颗16MB容量的颗粒，而现在9800XT则搭配单颗32MB容量的颗粒，因此需要的颗粒数目比前者少了一倍。在显存位宽方面，仍保持256bit不变。9800PRO 256M版本用的是DDR Ⅱ显存，而现在的9800XT用的是普通DDR显存。由于显存频率的提升，显存带宽也提升到更高的23.4GB/s。显示接口方面，9800XT具备DVI、D-Sub以及TV-Out接口，而且PCB背面预留了Rage Theater 200视频解码/编码芯片的空位，如果需要则可以很方便的令显卡具备VIVO功能。

厉害角色 Radeon 9600XT（RV360）



9600XT采用了先进的0.13微米工艺制造和更为先进的FSG绝缘体技术，使得9600XT的频率更是进一步提升，9600XT的核芯频率要比Radeon 9600PRO高出100MHz达到500MHz的水准。其它的技术方面ATI仅透露9600XT在Hyper-Z中的Z-Buffer压缩可以实现24:1的水准，9600PRO仅可实现8:1。显存方面，9600XT在PCB正反面各搭配了四颗MicroBGA封装的DDR SDRAM，容量共计128MB，工作频率为600MHz。RV360显示核心集成完整的视频编码以及TMDS数字信号编码单元，因此9600XT也自然具备视频输出功能以及DVI数字输出功能。通过显卡上的D-Sub、DVI以及TV-Out输出接口，9600XT可支持多种双头显示模式。

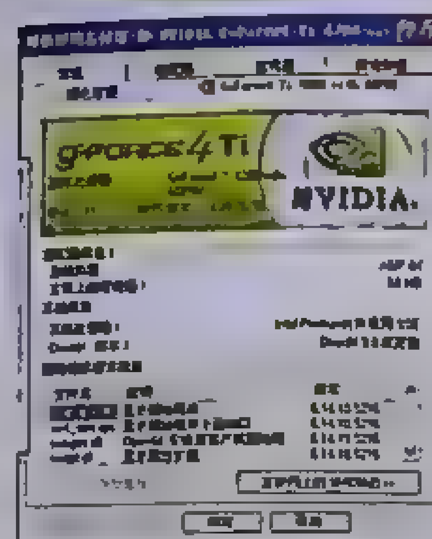
恶龙 GeForce FX5950 Ultra（NV38）



5950U与9800XT有着极其相似之处，它仍延用了NV35的构架。采用256bit的显存位宽，核芯频率提升了25MHz，显存频率提升了25MHz，即50MHz DDR模式。受益于0.13微米的工艺，NV38要比R360在绝对频率上高出一截。作为nVIDIA新一代的顶级产品，nVIDIA将NV35的频率继续拔高，而衍生出了5950U。与9800XT一样，5950U基本上也仅仅是前一代产品频率提升的产物。nVIDIA通过两方面来使5950U获得更多的性能提升，一个就是前面提到的频率不断拔高，另一个就是通过驱动的改进来使CineFX2.0架构的运行效率提高。从公板的情况来看，5950U的PCB设计与5900U并无变化，只是在搭配的散热器上又回到了类似5800U时代的FlowFX设计，但显然经过不小的改进，噪音的弊病没有再次上演。5950U核心频率较5900U提高了25MHz，显存频率依然与核心保持同步达到475MHz（DDR之后的频率为950MHz），显存带宽由27.2GB/s提升到30.4GB/s，极高的显存带宽对高分辨率和反锯齿情况下的性能改善有很大帮助。视频输出方面，DVI、D-Sub、TV-Out接口一应俱全，与中低端的产品不同，NV38核心由于过于复杂，所以内部并没有再集成TSMD信号发生器，显卡PCB上搭配了Silicon Image的DVI信号编码芯片。这块公板5950U也搭配了用于VIVO功能的飞利浦SAA7108E芯片。

性能引爆 nVIDIA ForceWare 52.16





随着nVIDIA新一代"ForceWare"驱动的发布，"雷管"(Detonator)终于完成了自己的使命，退出了我们的视线。这次的ForceWare驱动是nVIDIA的一个重大改进的驱动，按照Tom硬件上对这个"ForceWare"名字的解释：Force是GeForce单词中的后半部分，而Ware显然是Software中的后半部分，字面上理解便可以看出，这是用于GeForce系列显卡、nForce系列芯片的整合驱动包。不再像以前的雷管那样只包含显卡驱动，这次显卡、芯片组、音频等驱动全部集成为一体，这也是nVIDIA一直所宣传的统一驱动构架(Unified Driver Architecture)的发展进化。如果你同时是nVIDIA芯片组和显卡的用户，一个驱动则可以搞定所用硬件了。

从发布意义上，ForceWare对于nVIDIA至关重要，因为NV3X显卡在设计上与微软的DirectX9.0标准走了不同的道路，只有在驱动方面充分的优化才能保证GeForce FX系列显卡性能的充分发挥，否则NV3X架构的特殊性将在按照标准开发的DirectX8.1/DirectX9.0的游戏中较对手同级的产品劣势很大。提升性能是ForceWare驱动首当其冲的任务，而这种性能提升也并不是针对单一Benchmark测试软件而来的优化，而是针对多数实际游戏中的代码或指令优化，因为提升实际游戏性能才是用户所真正需要的。

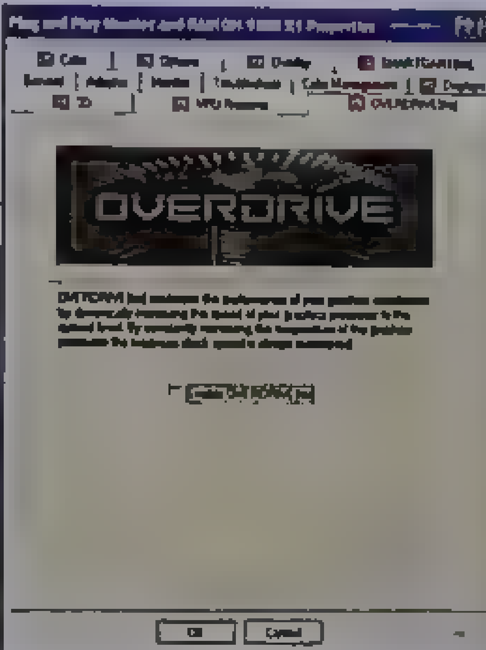
功能多元化是早前雷管驱动的一个显著特色，nView系列桌面控制软件是nVIDIA免费为其用户提供的一套强大的桌面管理软件，而ForceWare所给我们带来了第三代桌面管理软件"nView 3.0"。ForceWare 52.16驱动的Direct3D和OpenGL的调节面板也进行了一些小变化。反锯齿、各项异性过滤、图像质量选项仍集成在同一面板中，唯一变化的是，原来的Quincunx AA更名为2Xa。ForceWare提供了比Windows内置的显示器分辨率调节功能更为强大的显示分辨率调节面板。它增加了自定义显示器分辨率的功能，对于一些有特殊需要的用户，它可以任意定制显示器的分辨率、刷新率。如此强大的显卡再配上如此强大的驱动，能给我们用户带来什么？笔者我说了不算，有银子的朋友还是自己去体验一下吧。

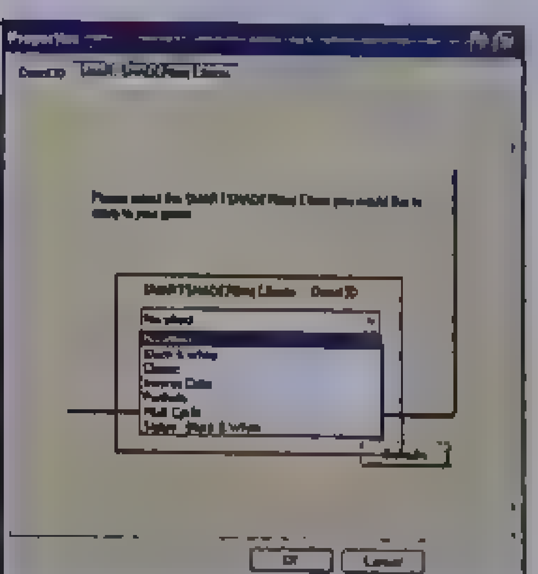
怪兽的粮食 ATI 催化剂3.8

首先上阵的是Overdriver功能，Overdriver开启后，驱动程序会自动根据显示核心的温度调节其工作频率，在安全的温度范围中，其可以自动将显示核心频率调高，以获得更快的3D性能。用户需要做的就是在Overdrive的选型中画勾，非常简单。需要说明的是Overdriver功能目前只能支持9800XT，因为ATI在RV360核心中才加入了温度监测电路，而以前的GPU中没有。在我们的测试中，Overdriver功能开启后，各项性能都会有所提高，而且安全可靠度也非常高；SMARTSHADER效果算是催化剂3.8驱动为增加游戏趣味性的功能，这项目功能能让游戏实现很多不同的视觉效果。这项功能我们在Direct3D和OpenGL的自定义控制面板中可以找到，点击下拉菜单可以看到黑白、古典、反转颜色、枪眼、RGB循环、格式化-黑白六种特效的选择；催化剂3.8中还增加了对每个游戏自定义配置的功能，玩家可以真对不同的游戏建立不同的AA/AF等设置，在游戏运行时可根据事先制定好的设置加载配置；此外催化剂3.8驱动还具有诊断功能。

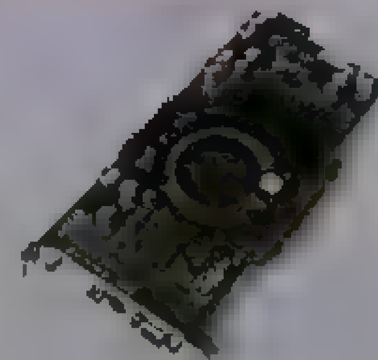
3.8版的催化剂驱动推出后不久，很多用户在感叹ATI新驱动的强大野心之外，也发现这一版驱动在游戏兼容性上出现了一些问题，3.9版的催化剂驱动也不得不提前推出（通常ATI的驱动会保持每月更新一次），以解决3.8版驱动所引发的软件兼容性问题。ATI的驱动程序已经较以前的程序水平有了大幅提高，但与对手相比，这方面的差距和压力还是相当明显的。







厉害角色 GeForce FX5700 Ultra（NV36）



这个5700U其实才是nVIDIA真正采用了新技术的显卡。5700U相对它的前辈5600U要多出2百万个晶体管。

NV3X体系采用的是CineFX构架，目前部分游戏开发商（如Id software、Valve等等）已经在游戏中加入了对这种架构的代码优化支持。在CineFX中拥有FX12/FP16/FP32三种构架的精度模式，而仅FP16/FP32能符合微软DX9中对于新一代精度的定义，同时FP32才能达到DX9中高精度的需求，ATI方面全是用24bit来迎战，这已经是我们大家都知道的一些构架方面的背景。看起来似乎并没有什么太大的问题，但真的是这样吗？如果游戏开发商针对CineFX进行优化的话，在部分渲染工作中仅采用FX12和FP16的精度的确可以达到与R3XX渲染24bit效果相差无几的画面，这显然能获得更有效率的内部寄存器使用率以及更快的像素Shader指令操作速度，然而这必须要求开发商改变一些以往的编程习惯甚至于已经成为通用的一些Class Object代码，在NV3X中的纹理以及Shader核芯运算操作都是在Quads单元完成的，NV3X的纹理单元可以将两组的纹理只在一个时钟周期内放入Quad内，这可以省去在进行Loop循环式多纹理或者映射及复杂阴影渲染时，所需要两个周期来调用不同的纹理而后进行纹理寻址的操作，而这个步骤操作在过往的编程过程中的习惯都是一步一步的进行的，我们可以用种简单的数学表达式来说明：

A> 1×3+2×3=9

B>(1+2)×3=9



产品代号	NV31	NV36	NV35	NV38	R360	R350	RV360	RV350
产品型号	FX5600 ULTRA	FX5700 ULTRA	FX5900 ULTRA	FX5950 ULTRA	9800XT	9800 PRO	9600XT	9600 PRO
制造工艺	130nm 铜互连 TSMC	130nm 铜互连 IBM	130nm 铜互连 TSMC/IBM	130nm 铜互连 TSMC/IBM	150nm TSMC	150nm TSMC	130nm TSMC	130nm TSMC
晶体管数	8000 万	8200 万	13000 万	13000 万	10700 万	10700 万	7500 万	7500 万
内部总线位宽[bit]	256	256	256	256	256	256	256	256
Vertex Shader 数量	1 组并行 4xSIMD FP	N/A	1 组并行 12xSIMD FP	3 组并行 12xSIMD FP	4 组并行 [illegible] FP	4 组并行 16xSIMD FP	2 组并行 8xSIMD FP	2 组并行 8xSIMD FP
Pixel Shader 数量	4 条	4 条	4 条	4 条	8 条	8 条	4 条	4 条
Displacement Mapping	支持	支持	支持	支持	支持	支持	支持	支持
[illegible]版本[最高]	2.0(+)	2.0(+)	2.0(+)	2.0(+)	2.0(++)	2.0(++)	2.0	2.0
核心频率[MHz]	400	475	450	475	412	380	500	400
[illegible][MP/s]	1600	1900	1800	1900	3300	3040	2000	1600
纹理元素填充率[MT/s]	1600	1900	3600	3800	3300	3040	2000	1600
内存总线位宽[bit]	128	128	256	256	256	256	128	128
内存频率[MHz]	800	900	850	[illegible]	730	680	600	600
内存带宽[GB/s]	12.8	14.4	27.2	30.4	23.4	21.76	9.6	9.6
[illegible]	DDR	DDR/DDRII	DDR	[illegible]	DDR	DDR/DDRII	DDR	DDR
[illegible][标准]	128MB	128MB	256MB	256MB	256MB	128MB/256MB	128MB	128MB
FSAA	Intellisample	Intellisample HCP	Intellisample HCP	Intellisample HCP	Smooth Vison 2.1	Smooth Vison 2.1	Smooth Vison 2.1	Smooth Vison 2.1
RAMDAC	2 组 400MHz 每通道 10bit	2 组 400MHz 每通道 10bit	2 组 400MHz 每通道 10bit	2 组 400MHz 每通道 10bit	2 组 400MHz 每通道 10bit	2 组 400MHz 每通道 10bit	2 组 400MHz 每通道 10bit	2 组 400MHz 每通道 10bit

当然这个举例并非百分百的适合，实际渲染工作中的纹理运算操作并非如此 但我们想借以说明的是传统的编程方式都习惯于获得一组纹理，进行纹理寻址，完成纹理操作之后再进入下一组的纹理工作，重复以上的工作顺序。而 NV3X 的体系则更适合获得一组纹理，再获得第二组纹理，加载纹理寻址，再加载第二组纹理寻址，之后再进行其余的纹理操作。如果有某游戏开发商更习惯并且喜欢传统方式的编程的话，那么对于 NV3X 体系来说将有一部的晶体管是发挥不出效用，在工作中起不到作用。简单的说，就是想要为 NV3X 架构进行优化，软件开发者的编程习惯需要有所改变，CineFX 需要开发者在图形应用上改变传统并进行更加复杂的逻辑思考，这样 NV3X 才能发挥出非常好的效能，但软件开发商力求节约开发成本的情况，要求他们探索新的编程方式是有很多现实的困难的。

CineFX 构架分为 CineFX 1.0 和 CineFX 2.0，NV30/NV31/NV34 均为 CineFX 1.0 的产物，而 NV35/NV36/NV38 则都以 CineFX 2.0 的规格来设计。不过 nVIDIA 有一个十分天才的设计，就是 FX5700 的顶点生成能力是 356M/s，而 FX5600 则仅有 100M/s，这个数据指标与 FX5900 完全一样，nVIDIA 是如何仅使用一个 Vertex Array 达到如此高的顶点生成率的？（嘿嘿，这个笔者就不知道了，这个可是 nVIDIA 的商业机密啊。）

就目前 5700U 的公板来看，5700U 搭配 DDR Ⅱ 显存颗粒，其运行频率高达 900MHz。选择 DDR Ⅱ 颗粒而非 DDR 颗粒，可能是想用频率弥补 128bit 相对 256bit 显存的带宽劣势。在显示接口方面，NV36 内部集成了用于 DVI 输出的 TSMD 发生器，以及 TV-Out 编码芯片，所以 NV36 不需要搭载任何芯片就可以支持 DVI 和 TV-Out 功能。和前一代显卡一样，需要的话 5700U 也可以搭配飞利浦的 SAA7114 视频编码/解码芯片以提供 ViVo 功能。

虽然每一次 ATI 和 nVIDIA 的“斗争激化”，都会为我们带来令人垂涎的新一代顶级 3D 图形卡，但你可能并不知道，这些价值超过 4000 元的“极品”，往往是有价无市，实际的购买者少，货品亦基本用于媒体评测。这些用于展示技术实力的产品，其象征意义远远大于其市场意义。

幸运的是，每一代新 3D 图形技术的出现，都会拉动主流 3D 图形卡的性能提升及价格下降。下一次，让我们来关注一下这个冬季，能够让你买得到、买得起、玩得爽的“顶级”3D 图形卡吧！■（文/游戏蝴蝶·含泪饮乩霜）



漫步者 E3100 时尚数码音箱印象

对于普通的电脑用户来说，选择 2.1 音箱时除了要求适当的价格和基本的音质之外，外观设计往往成为打动消费者的重要动因。

与漫步者 E3100 的邂逅，从一开始就是被它的外表所吸引。没错，这种吸引甚至首先是来自其外包装的平面设计——冷酷、严谨、自信、卓尔不群，这些感觉只是从其包装盒面的灰蓝与银光蓝色调，以及张扬着绝妙工业设计品味的蓝图、实物、数据表 细节写真与特性图标的组合，就被深刻的烙上了数字时代的印记。



有点迫不及待的打开这套黑色版本 E3100 的包装箱，箱体的做工质量果然不负外包装设计的水准，中密度板箱体表面的贴面平整，结构的结合处也密实工整，卫星音箱的电镀抛光铝面光洁如镜，纱罩上的漫步者电镀铭牌工整细致，一切都令人无可挑剔。当目光落在金属铝制面板的低音炮时，却令人无法掩饰内心的赞叹——设计师采用了磨砂表面的全铝内嵌面板，配合四粒抛光钉帽的装饰螺丝，为倒角造型面设立了支撑点。在右侧三枚圆形调节钮的结构处理上，特别在侧面配置了锥型过渡，为原本稳固的造型面带来了动感要素。令人叫绝的是，设计师为银色的电源按钮及二枚调节钮分别配置了一个橙色座圈，顿时破除了全金属质感表面的单调感。在按下电源按帽的同时，条状 LED 指示灯的橙色光线，更是令人再添惊喜。整个面板的功能指示字形及图示选用黑灰色涂料，布局、大小都非常协调，尝试用指甲刮涂亦毫无损伤。至此对于 E3100 的外观工艺，可以说是 100 分的评价。

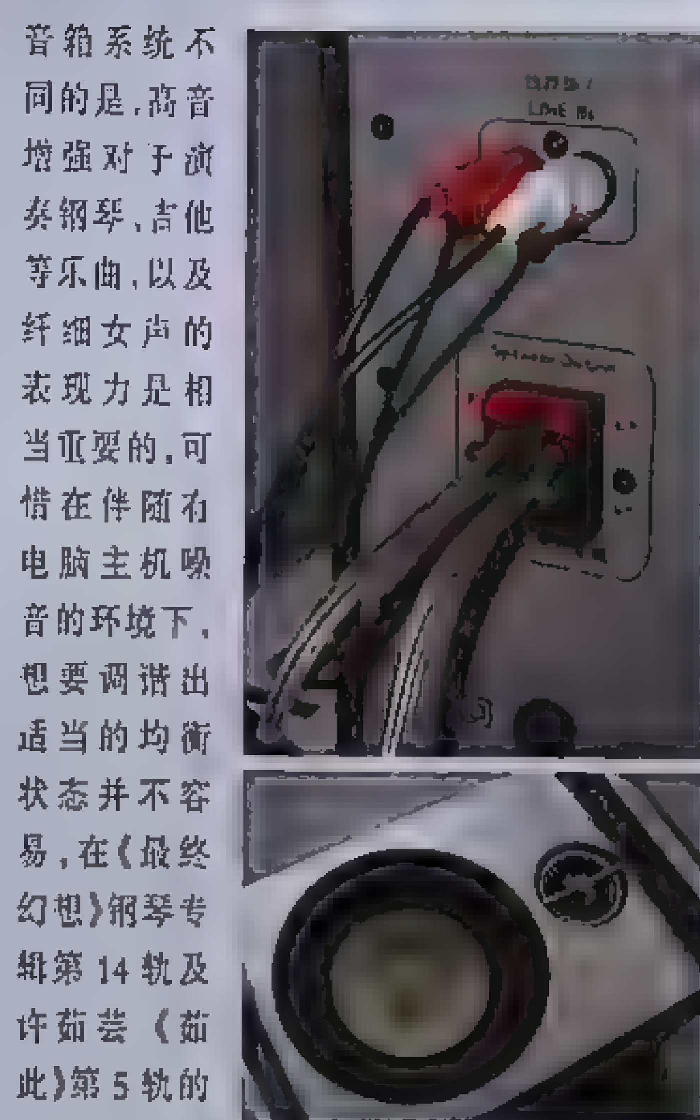
包装中附带了两条 3 米音响专用金银喇叭线，用于连接低音炮后部的功放接口至两只卫星音箱。这种专用喇叭线采用优质无氧铜，经多道工序加工而成，外观晶莹透明，金银内芯的不同颜色，更便于区分正负极，避免造成误接错误。喇叭线的线头均已作上锡处理，可防止线头分叉氧化，而且很容易的就能塞入信号线卡座中完成连接。另有一根约 2 米的音频信号线，一头为红白莲花插头用于连接低音炮后部的功放对应颜色左右声道插座，另一头则是符合 AC97 标准的绿色迷你立体声插头，方便用户找到电脑上与之对应颜色的音频输出插座。

E3100 规格参数
- 功率放大器输出功率 [illegible]
- 功率放大器信噪比 不小于 [illegible]
- 左右声道频率响应差 小于等于 [illegible]
- 输入接口 立体声 [illegible] 线路输入
- 线路输入阻抗 [illegible]
- 调节形式 低音 高音及主音量旋钮调节
- 低音单元：防磁 5 寸纸盆，外径 [illegible]
- 低音扬声器直流阻抗 [illegible]
- 中音单元：防磁 [illegible] 寸纸盆 直流阻抗 [illegible]
- 高音单元：防磁 球顶 直流阻抗 [illegible]
- 输入电源 [illegible]
- 低音箱箱体尺寸 [illegible] 宽 [illegible] 高 [illegible] 深 [illegible]
- 卫星音箱箱体尺寸 [illegible] 宽 [illegible] 高 [illegible] 深 [illegible]



E3100 音箱不仅拥有全新时尚的造型外观，同时也采用了漫步者最新的音响技术：专利双曲面倒相孔设计，PV 膜高音，灰色泡边白纤维纸震膜中音，5 英寸增强型低音喇叭，30W 有效输出功率，低噪声功放电路，采用运放之皇 NE5532 确保前极信号高质驱动。

2.1 桌面音箱系统主要是配合主板集成声卡来使用，音源通常为 MP3 或 CD 格式的流行音乐，以及网络视频和游戏音响。针对这样的定位，我们重点选择了重摇滚、民谣、POP 人声等风格多样的游戏原声音乐来进行试音，集成声卡为高级 VIA Envy24PT 芯片系统。E3100 在低音增强 50%、音量 20%的常用音量下，可以带来相当和谐的音乐聆听氛围，中音圆润而低音控制也恰到好处。与普通的仅有低音调节的 2.1 音箱系统不同的是，高音增强对于演奏钢琴、吉他等乐曲，以及纤细女声的表现力是相当重要的，可惜在伴随有电脑主机噪音的环境下，想要调谐出适当的均衡状态并不容易，在《最终幻想》钢琴专辑第 14 轨及许茹芸《茹此》第 5 轨的比对中，距离通透轻盈的顶峰还是有一定距离。



在一段时间的测试之后，我们发现由于缺乏线控配件，集结有 E3100 最多创意的低音炮单元通常只适合摆放在工作台左侧，以免它漂亮的操控面板被遮挡。除了这样小小的不便，以其目前 280 元的价格来说，E3100 时尚的设计与精湛的制造工艺，以及足以满足普通玩家音响需求的表现，值得追求个性的玩家关注。■

（图文/PLAYLAB）



PS模拟器配置运行指南 ePSXe

无论是从兼容性还是画面表现来说，ePSXe无疑是目前为止最好的PS模拟器，作为免费软件，它的插件功能繁多且不断处在发展之中。但也决定了普通玩家不易了解和使用的特点。对于ePSXe的一些过人之处我们在这里不作讨论，这里的探讨限于使用方法。

在ePSXe的帮助文件里，他给出了配置要求：

最低配置（此配置只能参考运行ePSXe自己而已）
CPU：奔腾200MMX或兼容CPU
内存：64MB
显卡：快速显卡
光驱：16速CD-ROM
系统：Windows 9x
3D介面：DirectX 7a

推荐配置
CPU：PII500或更快
内存：256MB
显卡：快速DirectX或OpenGL兼容显卡如GeForce2
光驱：存取时间较短的快速CD-ROM
系统：Windows 2000 / XP
3D介面：DirectX 8

本人配置
CPU：AMD XP1800+
内存：256MB
显卡：40GB
光驱：Radeon9000
系统：Windows XP Service Pack 1
3D介面：DirectX 9

CPU个人建议是越高越好，至于什么原因将在后面说到。显卡方面，今年的主流配置估计也不会在GF2以下，内存也最好在256M以上。下面进入主题，如何配置ePSXe。

双击ePSXe目录中的执行文件ePSXe.exe，出现ePSXe的主界面（图1）。第一次执行ePSXe会直接进入配置向导，依次进行各功能项目的配置，这一过程此后也可通过主界面中的配置（Config）选单分别进行。

配置（Config）

Wizard Guide：配置向导

第一次运行ePSXe的时候他会出现，依次执行各种必须的系统配置。

Video：图像插件

ePSXe模拟器里最值得称道的当属PETE系列插件，无论是版本更新速度还是插件表现都可算是最好的，本人强烈建议大家使用这个模拟器插件系列。PETE显卡插件包含：P.E.Op.S. Soft Driver，Pete's D3D Driver，Pete's DX6 D3D Driver，Pete's OpenGL Driver。在CONFIG中点选Video后进入选择插件选项（图2），首先在下拉菜单中选择我们要使用的图像插件。

对于PETE系列插件，从无论是2D或3D的画面表现，P.E.Op.S. Soft Driver都是最好的，但使用此插件的前提是你的机器绝对要够劲，此图像插件非常依赖CPU的运算能力，根据个人的使用经验来说，如果你拥有1GHz主频以上的CPU，那么你可以放心的选择这款插件（根据实际表现来说，赛扬系列CPU在此插件上的表现极差），如果你坚持要使用这款插件而CPU不够劲的话，除了升级没什么办法了。如果你的机器属于那种古董级的，而又想体验ePSXe的话，那么我建议你往下看——除了选择Pete's DX6 D3D Driver，还可以选择Pete's OpenGL Driver插件，此前提是你必须拥有一块TNT2级别的显卡，并且能够实现显卡硬件加速的功能。如果你连这个也没有的话，那么我建议你还是使用VGS模拟器来的更直接一点。

选择P.E.Op.S. Soft Driver后按“配置”（Configure）进入详细配置界面（图3），这个插件的一些主要功能如下：

Fullscreen mode：全屏模式

根据自己的喜好选择；

Color depth：色深

通常选择16Bit，机器比较强劲的话可以选32Bit；

Windows mode：窗口模式

根据自己的喜好选择；

Stretching：拉伸

这一目下面有很多选项，通常选择默认的“拉伸至全屏范围”（Stretch to full window size）。至于Super2xSal的选项，就是采用2X的反锯齿功能，如果CPU不够强劲的话，还是不选为妙；

Dithering：抖动

默认的Always dither g-shaded polygons(slowest)会比较慢，如果模拟的速度太差的话也可以选择“无抖动”（No Dithering）来提高模拟速度；

Show FPS dispaly on starup：开始时显示帧数

> **必要下载**
>
> ① ePSXe v1.6.0
> **www.ePSXe.com/files/ePSXe160.zip**
> [illegible]
>
> ② SCPH PS BIOS
> [illegible] ePSXe [illegible] Play Station [illegible] PS BIOS [illegible]
> [illegible]
> 将你获得的PS BIOS文件放到ePSXe目录中的bios子目录内。
>
> ③ 图形驱动插件
> ePSXe的运行必需一个图形驱动插件，你需要通过下列连接另外下载
> **Pete's OpenGL2 PSX GPU Version 2.3**
> **home.t-online.de/home/PeteBernert/gpupeteogl203.zip**
> 最新的OpenGL硬件图形驱动插件，拥有最新3D显卡的用户可以选择这个
> **Pete's PSX GPUs Version 1.75**
> **home.t-online.de/home/PeteBernert/gpupeopssoftwin115.zip**
> 提供了稳定的D3D（分为DirectX6及DirectX7各一个）OpenGL图形驱动
> **P.E.Op.S. Windows Soft GPU Version 1.15**
> **home.t-online.de/home/PeteBernert/gpupete175.zip**
> 提供了软件方式的图形驱动。
> 下载了上述图形驱动插件的压缩文件后，将其中的文件解压拷贝到ePSXe目录中的plugins子目录
>
> ④ 其它插件
> 目前最新版本的ePSXe已经提供了内置的拥有基本功能的插件，可确保模拟器的正常运行。但你不妨尝试图形驱动插件的作者所提供的这些插件，这里提及
> 音效插件 **P.E.Op.S. DSound Audio SPU Version 1.7**
> **home.t-online.de/home/PeteBernert/spupeopsdsound107.zip**
> 光驱插件 **P.E.Op.S. CDR Version 1.4**
> **home.t-online.de/home/PeteBernert/cdrpeops104.zip**
> 下载了这些插件的压缩文件后，将其中的文件解压拷贝到ePSXe目录中的plugins子目录。
> 至此你已完成了运行ePSXe的必要下载，可以开始你的超级PS模拟器的配置运行了！

这个是了解ePSXe模拟速度的重要依据，需要的话就在前面的小框内打上勾，通常运行游戏就不必勾选它了；

Use FPS limit：使用帧数限制

为了更接近于真实的PS游戏速度，此项必选。

Use Frame skipping：使用跳帧

电脑配置低的玩家可以勾选此项，牺牲画面的连续性换取画面刷新速度。不过既然你已经选择了这个插件，我想你的配置也不会太差吧？还是不选它了。

Auto-detect FPS/Frame skipping：自动选择跳帧速度

不建议选此项，如果选择了该项，会出现游戏时快时慢的情况；

FPS limit(10-200)限制帧数

通常情况下在后面的框中填上60，因为此数字已经和真实的PS没有什么区别了。注意：在此添上数字后，在前面的Use FPS limit前必须打上勾，否则无效！这项功能和帧数限制是对应的。

Scanline mode：扫描线模式

电脑显示器显示的画面比普通电视要锐利得多，也因此令人感到模拟器的游戏画面与自己在电视上看到的游戏机画面感觉不同，此功能就是人为的为模拟器的游戏画面添加类似电视画面上的扫描线（其实是因为电视的点距太大的缘故），满足那些想要“原汁原味”的游戏画面的玩家。

Activate special game fixes：修正某些特殊游戏

如果大家在玩游戏的时候有些游戏不能使用，请参考这里的选项。

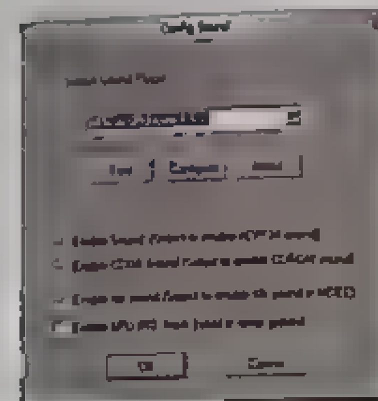
Recording options：游戏录像

将游戏过程的画面保存下来供日后观赏，此功能相信大多数的玩家不会用到。

default settings：缺省设置

插件默认的设置，如果大家嫌刚才的配置麻烦，那么直接可以选择底下的“速度优先”（Fast）和“画质优先”（Nice）按钮直接使用系统默认的配置。配置好以后就按“OK”按钮。

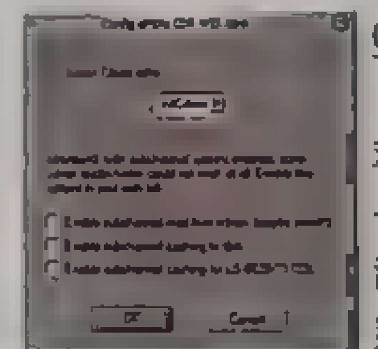
由于PETE系列图像插件有很多的相似性，我们在P.E.Op.S. Soft Driver配置的方法同样适用于Pete's D3D Driver，Pete's DX6 D3D Driver，Pete's OpenGL Driver这三个插件。



Sound：声音插件

进入后如（图4）所示，在下拉菜单中选择ePSXe SPU core 1.5.2。ePSXe自带的声音插件就够用了，并不需要特别的配置，也替我们省心了。

下面四个复选框除了最后一个以外，其它的三个都打上勾！分别表示开启合成音效、CD音轨及XA模式的音效，第四项是用于特殊游戏中所需要的SPU处理单元的IRQ中断调用，在这种情况下可以开启这项模拟支持功能。



CDrom：光驱插件

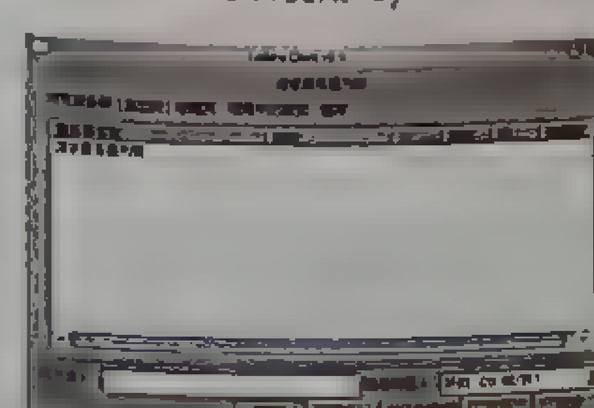
如果你使用的是游戏光盘镜像文件，那么这一步可跳过。若使用PS游戏光盘通过光驱读取，则在此项中选择ePSXe CDR WNT/W2K core 1.5.2并进入配置画面（图5），由于我是XP系统，所以选择这个插件。如果是9X系统，请选择ePSXe CDR ASPI core 1.5.2，在Select Cdrom letter下选择你真实的光驱或者虚拟光驱的位置。按OK完成配置。

BIOS：PS的BIOS文件

如（图6）所示，在Select Bios File中选择BIOS文件的位置，ePSXe推荐的两个BIOS文件分别是scph1001.bin和scph7502.bin两个版本。

NETplay：网络对战

此功能对应需要网络对战的朋友，现在流行的网上对战插件有几种：如果想要和朋友对战，而没有服务器的话，可以使用CyberPad 1.0；而如果有专门的服务器，想要在网上寻求对手的朋友可以使用CyberPad 1.3，而CyberPad 1.3的开始界面如（图7），这也是现今最流行的网络插件，象WINKAWAKS和NEBULA这些模拟器均使用这个插件。首先要保证对战双方的模拟器一样，游戏版本一样，插件最好也要相同，在输入IP的栏目里填写各自的IP就可以进行游戏了。

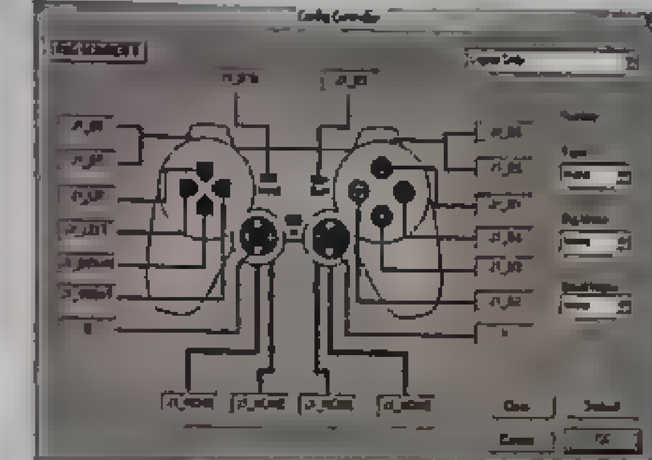


Memory Card：记忆卡

选择硬盘上记忆卡文件的存放位置就可以了。

Game Pad

控制器配置界面如（图8），在1.6版本中新增的几个手柄选项里，从官方的技术文档中可以看出，目前已可以支持4个震动手柄，但本人手头并没有震动手柄，具体也没有办法测试，大家如果有什么心得请到playgamer.org的模拟器区交流。



文件（File）

Run CDROM

顾名思义，运行来自光驱（虚拟和物理）的光盘。

Run ISO

运行ISO文件，现在也多采用这种方式运行PS游戏，在这里也强烈建议使用此方法来玩PS游戏，这样不仅可以加快游戏的速度，也可以延长光驱的使用寿命，ePSXe本身就支持很多种的镜像文件，*.ISO，这个也是最常见的镜像格式；*.IMG，由CLONCD制作的镜像格式；*.BIN，由CDRWIN制作的镜像格式，现在大家制作的镜像格式也无非都是这些了，至于其它的镜像格式，大家自己可以尝试一下。

Run PS-EXE

运行PS光盘上的EXE文件，此格式不是很常见，所以在这里不作详细介绍了。

Run BIOS

运行PS的BIOS文件，这个可以用来调试BIOS文件，比如象复制记忆卡里的文件，删除等工作。

Change DISC

改变磁盘运行方式，可以看到有CDROM和ISO组成，用来交换模拟器的工作方式，也就是光驱和ISO互换的一种方法！

EXIT：退出模拟器

当你选择了上述四种方式运行了模拟器后，要想返回到模拟器自己的界面就必须按【ESC】键，选择此项可完全退出模拟器。

运行（Run）

Continue：继续

当你按【ESC】键中断游戏返回模拟器界面后，选择此项可再返回游戏中。

Reset：重新启动模拟器

相当于游戏机上的的重置键，游戏会重新开始运行。

Save State：即时存储

这个功能相当有用，不必像真正的PS游戏一样打到存盘点才能存储游戏进度。它可以把当前的游戏状态保存下来供以后调用。

Load State：即时读取

调入上述“即时存储”功能保存的游戏状态，并可继续进行游戏。

Enable Logs：激活日志文件

对于调试ePSXe是很有用的。

选项（Options）

Auto load ppf files enabled：自动读取PPF文件

PPF是专为特定游戏制作的兼容文件，模拟器要使用它来对某些特殊游戏进行特定的模拟支持，而PPF文件是放在ePSXe目录中的patches子目录内，这项功能默认是勾选的。

Country：国家

由于PS的软件和主机都有日版、美版和欧版之分，不同版本的软件和主机相互对应，在这里若为运行的游戏选择了错误的对应国家的BIOS可能就会出现运行问题。好在ePSXe提供了一个“自动侦测”（Autodetect）选项，通常勾选这一项即可。

大家在用ePSXe的时候可能会出现（图9）的情况，这是因为你的系统里面没有ASPI32.DLL这个与光驱读取有关的链接组件的原因，在WINXP或者2K上并不影响使用，但在9X系统里可能会影响使用。只要搜索Forceaspi V1.7这个免费软件包下载安装以后，这个提示框就不会出现了。

至于其它插件，大家可以探讨一下，比如：我个人觉得不仅PETE的图像插件好，而且他的音频插件和光驱插件也做得相当出色。再此附上P.E.Op.S. Soft Driver和Pete's OpenGL Driver这两个图像插件输出效果的比较，这也显示出软件加速和硬件加速在画面和速度上的优势弱势。在Soft插件里可以明显感觉出画面的柔和程度比硬件加速更舒服一些，所以也是我建议大家从画面考虑使用这个插件的原因之一，大家请根据自己的情况而定。■（文/choko）



截图1：Pete's OpenGL Drive
截图2：P.E.Op.S Soft Driver

大富翁7 制作军团之结案陈词



文/北京软星 大富翁Ⅶ制作军团

《大富翁Ⅶ》的发售已经进入倒计时，延续七代的“大富翁”也将再次刷新国产游戏的长寿记录。以姚壮宪为首的“大富翁Ⅶ制作军团”将近一年的苦战也终于要结束了。非常感谢军团的各位骨干在精疲力尽之余，还能抽出宝贵的时间，特别为《家》的读者和玩家们写下关于制作《大富翁Ⅶ》的感想，让大家都来分享共担这群了不起的游戏人的激情、辛苦、欣慰和快乐。



监制：姚仙

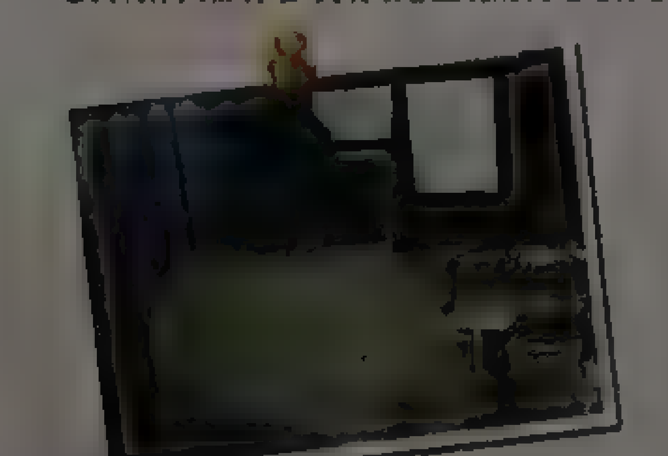
能把兴趣变成工作，是件幸福的事。又能够把喜欢的事物做成游戏，更是件快乐的事。

“大富翁”是我从上小学时候就很喜欢玩的纸上游戏，那时家里条件不好，但又爱玩，常常三五个小朋友一起跑到某一位邻居家里玩。先猜拳，选一人当银行，其它人玩，游戏虽然简单，就是掷骰子盖房子数钞票，但百玩不厌。随着房子越盖越高，每次掷骰子时就越紧张。生怕一失足踩中对手的摩天大楼而千古恨。我们也因为玩游戏而培养出深厚的友谊。

长大后这样一群朋友趴在客厅地板上一起玩的机会少了，计算机走进了我们的生活，因此，把“大富翁”这样好玩的游戏改造成一套好玩的电脑游戏，是很有趣也很有意义的。

历代“大富翁”曾是许多人计算机启蒙的游戏，曾是同宿舍三五哥们挤在一台破计算机熬夜奋战的游戏，也曾是许多男女生玩出感情（或玩到吵架）的游戏。都曾带给大家许多欢乐和回忆。

这次制作大富翁七，我们最想重现的就是这份感觉。



程序监制：peterpan

虽然已从程序设计师转变成现在程序总监一职，但每制作一个项目，看着众人为一件事共同努力，感受也特别多，往往都会不由自主的想起以前当程序时的那种虽然苦却能乐在其中的感觉。制作游戏不是件容易的事，并非每个人都能轻易完成。看着大富翁七从提案到开始制作，在众人的努力下，辛苦了将近一年时间，慢慢开花结果……心中也十分激动，就像是一个小孩，慢慢的在我眼前成长茁壮。每个产品就如同自己的小孩，都希望能尽善尽美的呈现在大家眼前。大富翁七让更多的玩家所接受及肯定，并且带给玩家更多的欢乐，这就是我心中最希望且感动的一刻吧！



程序设计：海涛

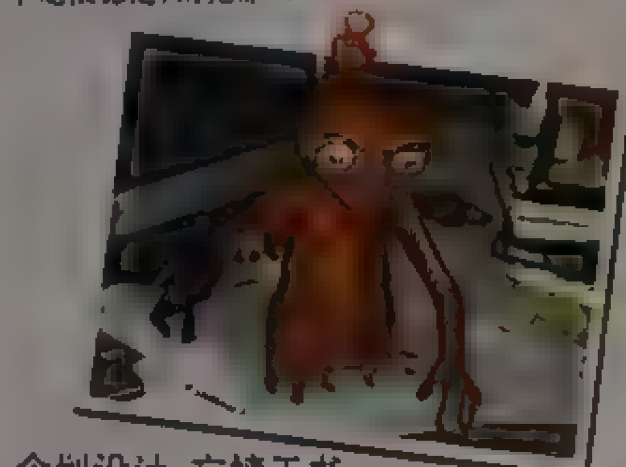
大富翁七就要上市，近一年的努力终于有了结果，希望大家能欢喜这款游戏。

第一次作游戏感想很多，因为喜欢玩游戏而进入这一行，以为做游戏和玩游戏一样好玩。真正做了才知道游戏制作是一件繁琐、辛苦的工作，并不如想象中那么有趣。但当看到这个游戏在大家共同努力合作下逐渐成形、最终完成，心中不禁油然而生一种成就感。虽然大富翁还不是尽善尽美，但她对我来说是终生难忘的第一次。



美术：Ben

我在大富翁七中主要负责片头动画中的二维设计制作和SATFF动画的设计制作呵~呵（呆笑），其他的琐碎工作忽略不计（发呆…5分钟以后）在制作上尝试把场景和人物做成卡纸效果，也把大富翁人物的表情做了更多的夸张处理，呃…呃…希望这种动画形式能够给各位带来全新的感觉，并形成“大富翁”游戏自己的动画风格。（晕倒……10分钟以后）由于这次动画的表达方式非常新鲜，所以在制作上也是我们几个动画制作人员从未尝试过的，“身经百战”的我们毫无经验可谈，N次出样片，N次晕倒，撞墙和抓狂。曾经想象的美丽画面和有趣情节总是由于问题而未能实现，更有趣的是，偶尔还能在样片中出现自己都始料不及的“超自然现象”，让我们目瞪口呆。但最终各位“战友”克服重重困难，完成了大七片头动画的制作。（半休眠状态…5分钟后）片头的制作非常复杂，但呈现给各位的却是简单清新的画面，希望大家能喜欢。一定…一定要喜欢啊~（神经质的声音）要不然…啊~哈哈~晕倒（由于动画刚完工不久，身体和情绪还不是很稳定，请见谅~）



企划设计：忘情天书

离开公司，窗外不知何时已经飘雪，慢慢的落在地上，积累起一层厚厚的银妆。

我就像孩子似的大喊大叫，站在雪中，任风将雪打在身上。

夜已深，独自走在路上，都市中已经没有白日的喧嚣，呼吸着寒冷的风，耳边响着隆隆的雷声。

欣赏着今冬的初雪，连日来的疲劳顿时消除。

突然想起自己已很久没看过如此雪花飞舞的景色，也没想到自己会有这样的机会来制作“大富翁”项目。从接手到现在，算算已有大半年的时间。从设计简单的系统到现在负责项目，从什么都不懂到现在一知半解（好像这种人更危险^_^）。从一只菜鸟到现在还算是一只菜鸟-_-|||。大半年内，感觉自己成长很多。尤其在开始负责“大富翁”项目后，自己就像游戏中的角色，在不断的积累经验值，然后升级，开始向更高的等级挑战，最终实现自己的梦想。就像这路上的风雪，虽猛烈，但仍旧挡不住前进的步伐，如此的风景，却是待在家中看不到的。

做游戏不易，做好游戏更不易。

写于大富翁七制作后期，项目即将完成。现在唯一的愿望就是玩家会满意，那样自己的付出才会值得~玩家的肯定将是我们最大的动力~

企划监制：威雷

说真的，时间过的好快~大富翁也已经演进到第七代了~

大富翁是一款老少咸宜的游戏，在大部分人的观



念里，它是一款操作很简单，娱乐性很高的游戏。但也因为如此，当我们试着尝试改变规则的时候，得到的响应却是极端不同的……

有的人说实时制好~快速、刺激，但也有人说太难太快太刺激……

也有人说回合制好~简单、容易，但同样也有人说太简单太慢太不刺激……

对设计游戏的我们来说，制作大富翁真的一直都是很大的考验！我们也一直在消化吸收玩家所给我们的宝贵意见，另一方面再寻求更好的游戏模式，我相信，我们团队的努力，玩家绝对可以看的到！

游戏开发到最后，每天都过着水深火热的日子，眼看游戏出片日子越来越近~每天看着自己的睡眠时间也就越来越少~有时想想，要是能像孙悟空一样，随便拔几根头发，呼一下~欧欧欧~一堆分身跑出来~欧欧~多好呀！啊~忘了一件事情，要是变出一堆分身出来，结果没一起分担事情在工作，反而一起在睡觉的话，那……呃~不去想那样的事情了~ ToT

欧欧~工作！工作！大家要加紧赶工除BUG呀！快快！一个都别想给我逃~

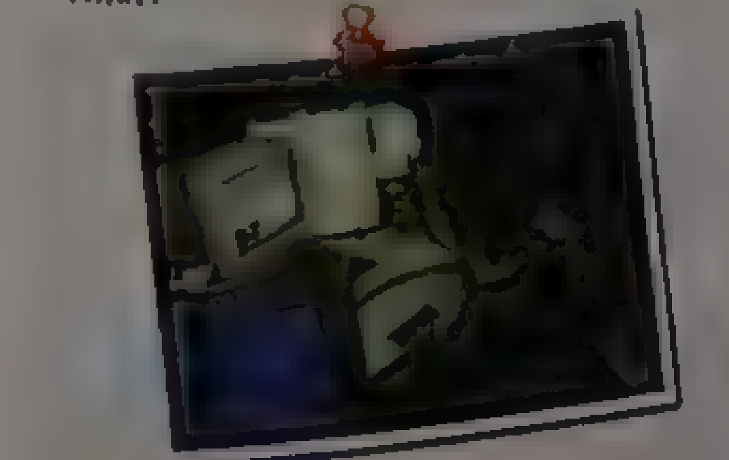
美术设计：游戏人间

哇！大富翁七要上市了也！想必有许多玩家已焦急的期待着。和大家一样，我也迫不及待想看看这些可爱的角色，这一次，他们又要在大富翁的地盘上搞出什么新花样！

阿土伯、孙小美、钱夫人……这群陪着许多人共同欢乐的熟悉名字，每当在报章杂志或店头海报看见他们的身影，总会让我心底漾起一股难掩的喜悦，而这份喜悦来自于“大富翁”能为玩家们带来满足和快乐。套句王菲的歌词“你快乐所以我快乐”，自己能从事一份制造快乐的工作，我想不是人人都能拥有的福气。

自从在大富翁四加入设定工作，一直到目前第七代，每次都有不同的新挑战。为了在每一代中给玩家带来新鲜感，我和工作团队总是反复推敲，常常要推翻好几个构想，才得到一个定案，这就是创意工作的甘苦吧。虽然充满挑战和困难，但每当设定或构想被采用，成就感就油然而生，这也是为什么我能对这份工作，如此执着而乐此不疲的原因。

这次为了制作大富翁七，团队中的每个人充满热情与干劲，展现了大宇一贯的活力。可预见的，在如此精湛团队合作下所制作出来的成品，绝对是精彩可期的。

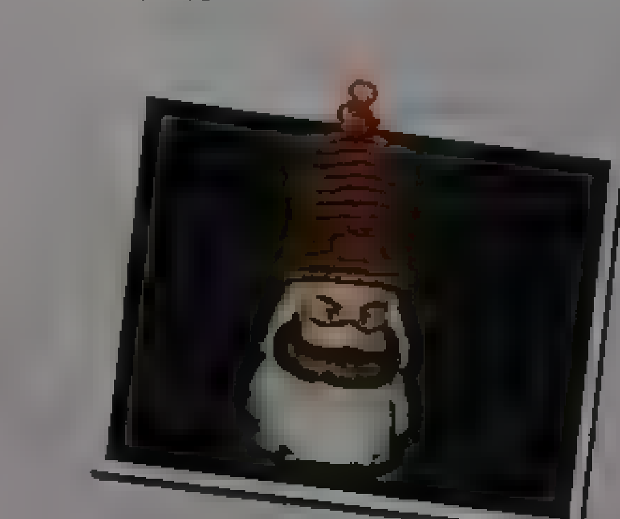


美术监制：Terence

大富翁七的美术开发工作与游戏本身给大家带来的轻松惬意相比，说实话真可谓是相差千里哟 ToT

“大富翁”走到七代，可以说在电脑游戏里也是相当少见的了。其中不乏大宇对这个系列的执着和广大玩家的支持。经过这么久的尝试和实践，这次的“大富翁”寄托了大宇更大的希望！不论是在玩法，还是在画面质量上，更要求能有质的提高。想当初刚接触新3D引擎不久，遇到的技术问题真是多如牛毛啊——类似投影的制作、局部动画表现、物件排列顺序等等都等于是从头研究，难度和反复修改的次数真是不计其数。为了让效果更好，界面、形象、建筑、场景、片头等等，自己也记不清楚调整几遍、返工几遍了。有多少次困极了，可躺在床上怎么也睡不着，因为老在想着第二天要做的工作，脑子反而越来越清醒；多少次连做梦还在调整场景的问题、修改动画的毛病……这些全部只为了唯一的目标——就是把更好、再更好的质量展现给玩家，希望让更多玩家亚同大富翁的乐园，享受大富翁的乐趣，体会大富翁的精彩~

到今天，伴随着困难和辛苦的两百多个日子已在不知不觉中一晃而过，留在心里的感觉还真难以形容准确呢~也许等听到上市后大家的评价后才会确定吧，毕竟开发出让玩家喜欢的好作品，才是真正意义上的满足与成就！



美术：一块石头

终于接近尾声了哈~，看着一个作品出生是什么感觉？也许很美妙？不过要是你看着它出生两次那第三次那？不知道了……算来算去，这该是我参与过的第三个它了，现在就是难以想象要是真看着它出生七次会是什么感觉。

自今年五月末开始加入片头的制作，转眼半年过去，按十月怀胎的说法该算是很快了。不过游戏制作没有生孩子来的惬意！至少孕妇不会每天加班，或是偶尔开个夜车什么的，这对她们来说就太惨无人道了。小孩子出生你不用去考虑太多，只要照顾好妈妈，平衡营养就够了。游戏就不行了，几乎大部分工作都用在了修改上。如果哪个要当爸爸的发现孩子不够理想，或哪里有问题，就要求将出生日期延迟进行修改或重做的，那他一定是做游戏的。

每个项目开始时都满怀信心，因为那时还没看到足够打击自信心的不足之处。这个阶段的进度和速度非常快，但同时因为不够谨慎，考虑不周，致使这个阶段的工作存在大量的隐患和暂时搁置的问题环节，这个数量是难以预料的。不过好在凭着初期这股冲劲可以达到一个量的累积。

可是，每每到这个能给我们心理一点点安慰，以为可以喘口气的时候，真正的问题才刚刚抬头。我觉得任何一个成长中的团队这种问题或多或少几乎不可避免。并非我想为自己和伙伴们推脱责任，制作中的成长是很微妙的，水平提高了自然就会发现很多以前工作的不足。后期的很多工作都是花费在为自己的进步做出有力的证明上，就是说改掉自己或别人不满意的。大富翁的制作不是艺术创作，想做到雅俗共赏决非易事。风格趋向上的错误性往往会造成大面积、毁灭性、非常恐怖的“返工”。不过好在这次并没有遭遇，这也不失为一种进步吧，这也应是一个团队走向成熟的必经之路。

美术：Noodle

我个人认为游戏研发是一项很有成就感的工作，同时也是一份辛苦的工作。但如果你热爱你的工作，那么懂得享受这其中的辛苦其实也是一件快乐的事。所以呢，得出结论就是做游戏是又快乐又有成就感的工作。在这个结论的指引下，我跟我的同事们就这样快乐的制作“大富翁”的第七代。

在研发的过程中发现，其实做游戏研发跟玩游戏也很类似，玩游戏打怪做任务会长经验升级，做游戏的同时也是长经验值的过程，尤其是团队合作的研发方式，就象组队打怪一样。通过工作中同事之间的交流、学习、遇到问题、解决问题，更是积累经验值。“三人行，必有我师焉”，在很古很古的古时侯，就有人体会到了这一点。偶尔回头看一下昨天的自己，会突然发现，哦耶！我的攻击力跟防御力又提高了！为此，要谢谢大家！

现在大富翁七的制作基本完成，大家努力所得的成果的优良度，马上就要让玩家去验证了，这是一个既兴奋又紧张的时刻。在制作过程中大家的脑袋里都不断有新的点子出现，由于没有更多的时间去验证可行性和平衡性，在这个版本中就看不到了。但是带着这些工作中的沉淀积累，一路走下去，我坚信前方应该是越来越明朗，越来越辉煌的。



美术：Youko

到目前为止大富翁七这个项目的工作，可以说已算是胜利完成了！由于之前做大富翁六和资料片得到一些经验，所以这次制作大富翁七时就更有信心。

总的来说，我在这个项目的工作里有很多有感想的地方，就拿界面来说，虽然做起来非常烦琐，但我觉得这个过程中我成长得非常快。记得做六代时，由于是第一次设计界面，感觉无所适从，不知道怎么开始。虽然做了几十种，但没有一种是让人满意的。这次我吸取了上次的经验，多方面参考不同的游戏界面，终于在很短时间内确立七代界面的风格。这次界面工作的完成，是我个人工作史上最快的一次，用“神速”来形容也不为过。

至于场景的贴图，我可是下了不少工夫，也研究出了不少制作卡通风格贴图的方法，比方说将纹理比较杂的图片做色块化处理，得到的效果是非常水粉的感觉，呵呵……之前没怎么研究过这些滤镜的功能，有很多都没用过，现在才发现就感觉象是发现新大陆一样！虽然这次场景贴图做的效果还算不错，不过我认为还有很多的不足，要是时间允许，我倒还希望做更多的大胆尝试。

这就是我做完大富翁七的一些感想，虽然制作过程比较枯燥，但胜利的果实实在是非常甜美，让我忘却了工作中所有的郁闷和不快！我实在非常喜欢这种工作，只要付出就一定能得到回报，不止是物质上的，精神上的快乐比什么都重要，我想我会一直保持这种积极向上的精神，来做每一个项目的！■

中国数字体育互动平台启动 电子竞技运动会即将揭幕



11月18日，中国数字体育互动平台启动仪式在人民大会堂隆重举行。中华全国体育总会、中国奥委会和中信泰富有限公司联合宣布，三方将携手大力推广信息技术在体育领域中的应用，共同创建中国数字体育互动平台。

在启动仪式上，国家体育总局局长、中国奥委会主席、北京奥组委执行主席袁伟民，国家体育总局党组书记、中华全国体育总会主席李志坚，以及中信泰富董事局主席荣智健，利用现场开启装置开通了中国数字体育互动平台，基于该平台构建的中国奥委会网站(olympic.cn)、中华全国体育总会网站(sport.org.cn)及大型体育娱乐商业网站华奥星空网站(sports.cn)同时启用。

记者从启动仪式上获悉，电子竞技运动已被国家体育总局列为正式开展的第99个体育项目。立项之后，全国电子竞技运动会(CHINA ESPORT GAMES)将在2004年第一季度揭幕，这将是首次举办的全国最高级别的电子竞技大赛。这项由中华全国体育总会主办，华奥星空科技发展有限公司和华奥星空信息技术有限公司联合承办的运动会，目前初步拟选定的比赛项目分国际类、休闲类、对战类三个类别，将公开接受个人、团体报名参加。主办者还鼓励发展电子竞技地方代表队，努力使大赛成为中国体育史上年度参与人数最多的运动会。据主办者称，本次赛会后将选拔高水平运动员组成电子竞技国家队，代表中国参加国际电子竞技比赛。



艾尔莎重拳出击 跨时代显卡登场

艾尔莎(ELSA)国际科技股份有限公司近日宣布，即将推出目前显卡中的顶级产品ELSA幻雷者980XT与960XT，为3D电脑世界开启超高画质的显卡新纪元。

ELSA幻雷者980XT搭载ATi Radeon 9800XT芯片，核心频率412MHz，256MB DDR显存及八条同步运算的绘图管线，每秒可处理30亿万个像素；高达256位的显存带宽，为显卡的高速运算提供了最佳的保证。ELSA幻雷者960XT搭载ATi Radeon 9600XT芯片，核心频率500MHz，是ATi第一款使用0.13微米制程的产品，耗电量低，发热量低，拥有四条同步运算的绘图管线，可选择128MB或256MB DDR显存。

幻雷者980XT与960XT可通过软件执行的Overdrive改变传统的超频方法；通过其SMARTSHADER、SMOOTHVISION、FULL-STREAM及VIDEO IMMERSION等先进技术及高度精确的颜色校正架构，进一步达到图形计算的准确品质与正确性，让玩家拥有电影般的真实体验。

ELSA在消费者眼中，推出的每一款产品都是品质与服务的保证。ELSA将提供全方位图形解决方案，为幻雷者980XT提供6年产品保固，使用者可以在ELSA的网站注册，得到升级服务或在线求助，详情可登陆www.elsa.com.tw或www.on-data.com进行查询。



网络门户+网游门户=? 搜狐宣布并购17173

11月17日，搜狐宣布正式签订并购中国最大的网络游戏网站17173.com的协议。

搜狐首席执行官张朝阳表示："我们热烈欢迎负责17173.com网站的蔡宗建先生及17173.com全体员工加入搜狐的队伍。我们将从17173.com在网络游戏网站领域中被公认无可争议的领先地位，他们运营网络游戏网站的专业技术，建立游戏社区，良好的网络游戏产业广告客户关系中获益。通过这次并购，我们期望长期地整体地加强在广告和消费者业务领域的竞争力，并且全面推进搜狐在快速增长的网络游戏产业中的地位。"

17173.com成立于2000年，属网龙(中国)公司旗下。17173.com目前拥有超过100个游戏专区和430万注册用户，是中国最大的网络游戏信息和社区网站，在Alexa Research所做中国最经常被访问网站的调查中排名第15位。

《骑士》开始城池争夺 新增好玩因素多多

升级玩家团队！使用攻城武器！拥有坚固城池！骑士们，发挥你们作用的时刻到来了！

3D网游《骑士》在11月中旬开放了"攻城浴血"版。玩家可以进入新地图德洛瓦地区，在坚固高大的德洛瓦城下进行攻城战，一决胜负。

攻城战胜利的一项奖励是收取德洛瓦地下迷宫的入场费，德洛瓦地下百层迷宫也是此次改版增加的内容。迷宫里有从未出现的怪物和稀有装备。本次改版将开放100层中的20层，其余的80层将陆续开放。

攻城战由一整套丰富有趣的因素组成。首先原先的骑士团必须达到足够条件，完成艰巨任务，才能组成军团，获得报名资格。战争开始之后，所有攻城方在城外拥有自己的基地，基地被打破，则必须撤离战场。最有意思的是，在战争中骑士们可以使用特定道具变身成为攻城车！以往只有在策略类或即时战略游戏中才能见到的冲车、发石车、云梯都将闪亮登场！军团长还可以变身为飞艇，在高空使用群体魔法。

在取得战争的胜利，获得德洛瓦城的拥有权后，军团必须负起管理城堡的责任，当然，也可以痛快地享受身为一方豪强，收取多种税收的乐趣！在争夺城主宝座的征程上，你会甘心落在别人后面吗？

MMOFPS再掀网游热潮 《生存Online》即将登陆

当中国大陆网络游戏市场激战正酣之时，很多网游开发厂商认识到：只有在游戏类型上有所突破，才可能在未来的市场竞争中获得更多的生存空间。基于这种理念，韩国Haneolsoft率先开发出了一款基于MMORPG(大型多人连线角色扮演游戏)并融入FPS要素的网络游戏(Outpost)。

目前该游戏已经在中国台湾开始火爆测试，中文名称定为《生存Online》。作为第一款全3D军事题材万人在线射击游戏，《生存Online》引起了台湾玩家的极大兴趣。

《生存Online》不但突破性的在MMORPG中引入了FPS的战斗方式，还设计了完善的军阶系统和团队系统、国家系统，使得大规模的团队战斗甚至国家战斗成为可能。这正是《生存Online》中最吸引人的地方，那种气势和感觉是传统FPS游戏和MMORPG中难以体会的。据悉，已有国内公司和韩国方面接触代理事宜，相信不久大陆玩家就有机会接触这款全新类型的网络游戏了。



托起中国游戏业明天的太阳 上海托普致力打造游戏人才

作为国内首家专业动画游戏制作培训机构，上海托普信息技术学院于2002年与北美著名的加拿大高科技互动艺术学院联合成立了托普数字艺术中心，率先在国内推出动画游戏专业培训项目，系统地培养互动艺术高级设计师。高质量的师资和与国际接轨的教学体系，已经让两期学员深切地体会到了互动艺术的魅力。目前中心开设了游戏动画、游戏程序设计、传统动画、影视动画四个应用专业，并获得了Alias|Wavefront和Discreet的官方培训认证授权，开设了MAYA和3ds MAX的专业认证培训课程。

目前国内游戏设计人才奇缺，且大都在为国外游戏设计做代工。学院投身数字艺术教育产业，能给整个国内游戏市场提供优质的人才资源，推动国内游戏产业的发展，为地方创造就业机会。培训采用9个月全日制住宿制度，要求学生有高中以上学历，完成学业将颁发上海托普信息技术学院结业证书，通过考核者颁发加拿大CIA互动艺术专业认证证书。学习游戏动画专业的学生将有机会直接参加由中心组织的MAYA和3ds max授权认证考试并获得证书。学习完毕的学员如果想到北美中心继续深造，在国内学习过的课程将获得学分减免。学生只需经过托福考试就可以到加拿大CIA进行学习。日后学生可以到北美各动画或游戏工作室从事动画或程序设计工作。

师资方面采用国内外人员联合授课的形式。国内老师均具有极为丰富的教学和制作经验，教授MAYA和3DS MAX的老师均为ALIAS和DISCREET官方授权资深教员。中心技术总监David Lu(加拿大CIA院长)毕业于纽约艺术学院，曾参与制作包括《变形金刚》的多部动画片。CIA高级教师WOOD GATE则制作过《埃及王子》等梦工厂动画大片。导演过《X档案》的安科尼·费尔德，负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆·伍迪、负责《骇客帝国Ⅲ》特效的MARK ROSE以及两次获艾美动画特效奖的克里夫·威度等国际顶尖专家将联袂担任培训班师资。

中心与国内外许多专业动画制作企业及游戏厂商保持良好的合作关系。培训成绩合格者将被推荐到Main Frame(加拿)、EA、育碧、昱泉、大宇、KONAMI、SEGA、盛大、上影数码等国内外知名动画、影视、游戏制作公司及国内IT龙头企业托普集团下属企业就职。





第二期数字艺术培训班招生工作已经全面启动，将于2004年2月份开课。由于去年开设此专业课程以来好评如潮，加之日本、欧美的众多动画、游戏企业纷纷进入上海，使得希望到上海参加学习的人数急剧增加，学院为了保证教学质量将计划限额开班，报名将额满截止。国内咨询电话为021-68025599，学院网址是http://www.etop.com.cn。

游戏文化渐成时尚潮流 大学生代言《剑侠情缘网络版》

日前，金山公司宣布面向首都各大高校选拔时尚、前卫、了解游戏、热爱游戏的学生代言《剑侠情缘网络版》。此次游戏形象代言人的选拔将在北京地区的十余所著名学府展开，来自北大、人大、电影学院、中央民族大学等院校的百名新锐女生将各展才艺，参加角逐！

11月，以金山《剑侠情缘网络版》为代表的原创网络游戏势力成为市场瞩目的焦点。原创作品不但填补了市场空白，更突出了浓郁的文化底蕴，"时尚健康"、"文化品质"成了新一代网络游戏所追求的新风格。而大学生是一支高文化素质的团体，容易接受新鲜事物，大学生是时尚的引领者，是文化的引领者。

近几年，互联网改变了人们的生活方式，而网络游戏作为高度互动的沟通平台形成了独特的文化和娱乐价值。文化承载游戏，游戏推动文化。今天，我们不仅需要韩国、日本的魔幻游戏、漫画游戏，更需要本土文化气息浓厚的原创作品。大学生代言原创网游，有力的表现了原创势力强大的文化活力。

硅谷动力进军网游市场 冬日《梦想》扬帆启航

11月6日，硅谷动力在北京"今晚8点"酒吧召开了一场别开生面的新闻发布会，宣布将推出网络游戏《梦想》。硅谷动力(eNet)是国内领先的IT资讯与商务门户网站，为了今后的持续发展，经过对新兴网络游戏行业的考察并结合自己的优势，硅谷动力决定进军网络游戏。

新闻发布会在一个基本由业内人士组成的摇滚乐队的演奏中开场，硅谷动力总裁沈维以"全心全E玩家服务"为理念，提出了在整个网络游戏产业链中最重要的是协作。以往的单机版游戏的销售象传统销售业一样，从玩家购买游戏产品这个行为终止后，玩家与游戏供应商的交流就此完结。网络游戏则颠覆了这一传统，从玩家参与游戏的开始，游戏商就要全程对其进行服务，并且这种服务的质量将对一款游戏能否生存产生重要的影响。网络游戏和单机版游戏的本质区别就是对玩家服务上的区别。网络游戏因其互动性已经上升到服务性的产业中来，沈维反复重申，硅谷动力极力打造一个完美的服务体系，希望能为玩家提供贴心的服务。

硅谷动力此次不惜重金买断了韩国游戏《梦想》的游戏源代码和开发引擎，大规模的开发网络游戏并筹备着网络游戏的运营。硅谷动力网络游戏事业部总监徐科说，硅谷动力承诺要以一流的产品品质和一流的服务品质来进军网游市场。《梦想》于2003年11月进行内测，预计公测时间会在12月中旬，市场目标是达到5万人同时在线。

《刀剑Online》雷霆出鞘 寒冬岁末震动江湖！

在广大网游玩家盼望有一款国产大作能改变国内"寒流"涌动的局面时，中国神魔武侠3D网游巨作《刀剑Online之问鼎》及时出现。

《刀剑Online》借单机版《刀剑封魔录》成功热卖之势，以格斗、阵法、竞技系统为最大特点，同时也为网络游戏带来新的亮点。游戏即将上市的消息放出后，玩家纷纷表示抱有相当高的期待。

之前一直未放出游戏资料的像素软件表示：由于《刀剑Online》正在紧张进行收尾阶段的开发工作，因此暂不向外界透露过多的资料。不过在12月间，像素软件将组织《刀剑Online》小规模内部测试。

拥有强劲创意策划和技术实力、与国内运营商沟通便利等优势条件的像素软件，此次"刀剑"出手，必将以屠龙刀和倚天剑的绝伦威力，一扫玩家对一些网络游戏的失望情绪，带给所有喜爱武侠文化、喜爱网络游戏的国内玩家以快乐和满意，在新年将至之际向玩家送出一份难得的大礼。

首例虚拟财产失窃案开庭 专家呼吁尽快完善相关法律

北京市朝阳区法院 11 月 5 日开庭审理了玩家李宏晨起诉游戏运营商的虚拟财产纠纷案件。

在过去的两年时间里，李宏晨花费了几千个小时的精力和上万元的现金，在游戏《红月》中积累和购买了各种虚拟“生化武器”几十种，但今年 2 月他再次进入游戏时却发现自己库里的所有武器装备都已丢失。

经查证，今年 2 月 17 日这些装备被玩家 SHUILIU0011 盗走，李宏晨与游戏运营商北京北极冰科技发展有限公司交涉，但北极冰公司拒绝交出盗号者的真实资料，于是李宏晨以游戏运营商侵犯了他的私人财产为由把北极冰公司告上了法庭，除要求道歉、回档、赔偿献祭之石等虚拟物品外，李宏晨还要追究对方的刑事责任。

庭审焦点集中在李宏晨丢失的这些虚拟的东西到底算不算财产。据了解，目前我国每年的网络游戏收入已达 10 亿元。面对越来越多的网财纠纷，专家呼吁，应尽快完善相关法律，明确虚拟财产的真实性和合法性，以促进网络游戏产业的健康发展。

此事见诸中央电视台《新闻 30 分》和多家报纸等媒体报道并引发了热烈讨论和广泛关注，据悉法院将在近期宣布判决结果。

与目标新作近距离接触 《傲世 online》新闻发布会召开

备受业界关注的《傲世 online》在历经三年的潜心研发后，终于正式对外亮相。由于“傲世”家族的辉煌历史和单机版新作《傲世三国 II》引起的轰动，《傲世 online》自然成为了当今游戏界的热门话题。

11 月 4 日下午，在北京目标软件公司，总经理张淳亲自为媒体记者演示了这款游戏。在演示前，张淳先介绍了 MMO'S'RPG(S 即 strategy，策略)的概念：即《傲世 online》是融合了即时战略游戏特征的多人在线角色扮演游戏。

在现下流行的 MMORPG 中，大都允许或鼓励玩家组队进行战斗。《傲世 online》的组队则提出了“阵型”的创新概念。阵型有很多种，和职业特征匹配。每个阵位站上不同职业或属性的人物，阵型作战的功效就大大不同。如果精通各种阵法，作战效果和威力将和普通组队方式有天壤之别。年龄系统也是《傲世 online》的一个亮点。玩家出生时只是个张狂少年，随着走南闯北的阅历丰富，许多技能将随着年龄的变化而各不相同。年轻时身强力壮，一身功夫刚猛有力，而中年时的技能则变得沉稳老练，到了老年，拳脚招式就被各项出神入化的技能所取代。安排给玩家的任务也和年龄有关，可以通过特殊的任务和一些稀有药品来改变年龄属性，在一个虚拟的世界中体验不同的人生路程，肯定是别有一番滋味。

此外还有一些精彩的游戏特点，例如坐骑、税收、社会属性等系统，张淳只是几句带过，并没有过于详细的介绍，也许是为了留给玩家更多的想像空间吧。

据悉，《傲世 Online》已进入后期研发阶段，目前完成了游戏场景、地图等设置，正在进行社会系统、人物设定等方面的制作，预计将在明年年初成为一个比较成熟的产品，并开始进行内测。

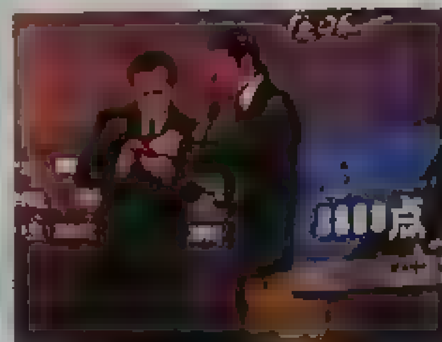
“BENQ 空间，炫耀传奇 3” 网游携手 IT 产品开拓渠道

11 月 12 日，北京新世纪饭店召开“BENQ 空间，炫耀传奇 3”联合新闻发布会。网络游戏运营公司光通通信和 IT 业巨头明基公司宣布开始全面合作，品牌合作、产品互补、渠道互利将给双方带来双赢的局面，同时在网络游戏业界和 IT 业界掀起一股新的营销模式潮流。

在《传奇 3》情景剧和 COSPLAY 等精彩表演后，光通通信总经理杨京和明基总经理曾文祺上台讲话，全场气氛更加活跃。从他们的话语中，大家体会到这次发布会的意义及对今后网络游戏业界和 IT 业销售模式变化的影响。不断创新的精神和共同营造快乐科技、快乐游戏的意愿无疑将是两家实力派公司今后良好合作的基础。

光通娱乐的副总经理马晓轶介绍了《传奇 3》的发展和更新。从 11 月到明年寒假，光通会连续推出《传奇 3》的 1.25 版、1.3 版和 1.4 版，内容将得到极大丰富，系统设定也会有重大变化，AI 显著提高。随资料片《诺玛攻城战》的推出还会开放“实时任务系统”，之后接着推出《传奇 3：神迷冰城》，开放许多新的地图和一座新的神秘城市，将带给玩家更广阔的探索空间。

随后，曾文祺先生介绍了明基的系列最新产品和双方合作的模式。双方将在产品、市场、渠道等方面展开深入合作，如明基产品捆绑《传奇 3》点卡；网吧整合方案——网吧购买明基产品将获赠传奇 3 点卡；还将在公关、广告、大型活动等各个方面互相加入各自产品的元素等。



这种全新的跨产业合作模式，缘于“快乐科技、快乐游戏”是光通通信和明基共同努力的目标，象征着游戏产业在渠道拓展方面新的突破。

《决战》风云再起 《冰风传奇 III》隆重登场

《决战》是一个网游玩家熟悉的名字，当它登陆中国时正值网络游戏业刚刚起步。也就在这个时候，大批学生玩家进入了这个游戏，《决战》成为了他们第一个也是最喜欢的网络游戏。这个游戏让他们体会了很多，充分感受了虚拟世界中的友情、博爱和责任心，让他们至今还记得当时进游戏一起奋斗的情景。如今，《决战》已经正式更名为《冰风传奇》。虽然窗外飘满白雪，但是游戏内的冰雪城市菲利普城却温暖如春，温情永在，改变永不停止！

《冰风传奇 III》的改变不仅仅是增加了新地图、新怪物，其中新添加的增强 PK 活力的机械身体必杀技，让玩家在冰风里享受 KOF 般的爽快感觉。新版的《冰风传奇 III》里还能进行变身(男变女，女变男)呢！更多关于游戏的消息请登陆 www.17game.com 查询。

石头就业所快乐开张 《石器时代》新版亮相

在 2003 年圣诞将至之际，经典网游《石器时代》新一版本的《石器时代 7.0 石头就业所》即将与玩家见面。此次版本更新在游戏内容和系统上做出了很多改变。

正如“石头就业所”的标题所示，游戏推出全新职业系统，玩家可随意选择神奇魔法-暗灵法师、森林之王-追猎者和超级战士-白狼勇士这样的职业，各职业拥有自己独特的技能，技能特效生动精彩。新的道具模式添加了鞋子、腰带、盾牌等道具栏。人物仓库互通和道具叠加解决了以往不够方便的细节之处，密语系统和聊天频道使玩家交流更加方便。新推出的数十个趣味任务和挑战英雄竞技场模式使游戏乐趣倍增。

《石器时代》推出职业系统，相信又会掀起新一轮的石头风潮，《石器》玩家们开始为就职做好准备吧！

声音





财富榜对我们来讲不过是网络游戏，大家玩一场下来看看，我打了 15 级、他打了 21 级、丁磊的级别最高，仅此而已。

——[illegible]

十年回首，谁人会，登临意？

——[illegible]

大学生是时代的弄潮儿，他们最有力地表现了原创游戏所积极提倡的“健康、时尚、文化”的新游戏潮流，大学生是原创游戏的最佳形象代言人。

[illegible]

将周杰伦转手后，我还白白损失了 3 亿元收入啊！

——[illegible]

N-Gage 的安全保护被象挤碎鸡蛋一样轻易攻陷了。

[illegible]

关于移动游戏市场在日本的成功通常是一种错觉。尽管玩家的数量在增长，但是过度的竞争降低利润，同时也使市场被迫走向合并。

[illegible]

如果不采取行动，我们现在所拥有的这些神奇的虚幻空间将成为利欲熏心的商人们的赚钱场所。服务条款必须明确禁止玩家把他们在地球上所得到的收入用于游戏世界中。

——[illegible]

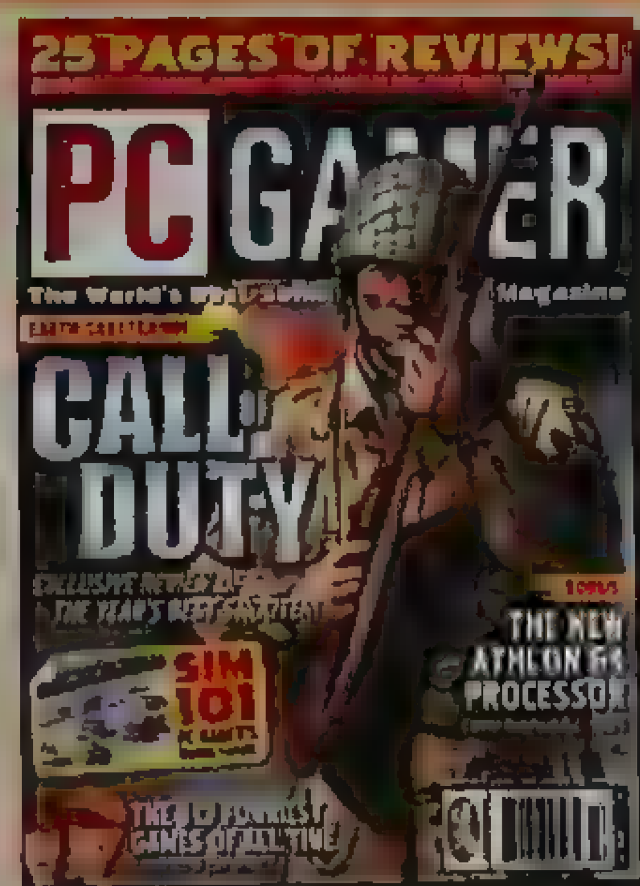
开发一款 PS2 游戏，你可能会卖掉 24 万套，但如果开发一款 EyeToy 游戏可能只有很少的 部分人去玩它。

——[illegible]

这是一个意义重大的进步，我们有了自己的一块试验田。随着时间的推移，其它院校也会逐步视游戏为一类有价值的研究对象。而我们已经占得了先机。

[illegible]

外刊概览



PC Gamer
2003.12

使命召唤
(Call of Duty)

本年度最佳动作游戏已经问世。《使命召唤》包含有三大令人血脉贲张的战役，你将可以分别饰演二战时期的美军、英军和苏军。看来它很有希望取代《半条命》而成为有史以来最杰出的射击游戏。



Computer Games Magazine
2003.12

幻想空间：优等生
(Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude)

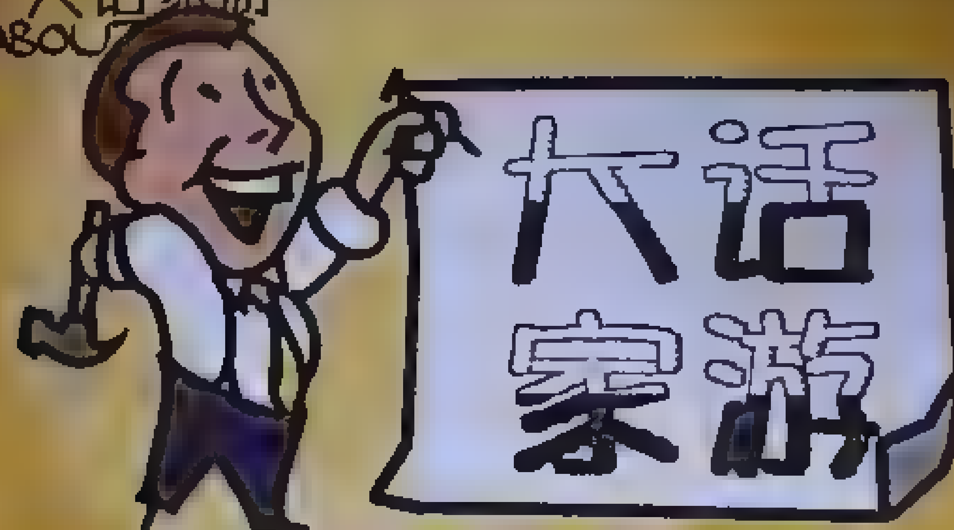
经过多年的沉寂之后，游戏史上最臭名昭著的失意者又将卷土重来，这一回它的名字叫《幻想空间 优等生》。它是否会成为又一款《侠盗猎车手》，只不过少了些暴力，多了些色情，多了些恶搞的风格？



Computer Gaming World
2003.12

虚幻竞技场 2004
(Unreal Tournament 2004)

死亡竞赛之王回来了，这一次它将更快、更高、更残忍，它将一如既往地震撼你的身心。全新的载具、全新的武器装备、令人眼花缭乱的竞技场，将把战斗的爽快感推向一个新的境界。让角斗士的热血沸腾起来吧！



《家用电脑与游戏》杂志马上将迎来她的 10 周年纪念了。2004 年,你会看到什么呢?

2004 年,《家用电脑与游戏》将会以主副刊的形式全新登场。

主刊定位是"好玩的游戏 & 游戏的好玩"(WHAT & WHY)。(电视实况)新鲜视角热力出击,(新作速递)透视产品发展潮流,(游戏观点)专业评论深度挖掘,(特别企划)打造独家品牌专题,(文渊阁,游戏文学倾情回归,(玩家广角)超大篇幅展示游戏文化全方位魅力,(软硬武略)集纳电脑数码多元乐趣……

副刊《PLAY!强攻》定位是"如何把游戏玩好"(HOW-TO)。(极限攻略)包容单机攻略秘技,(网络帝国)集萃网游攻略心得……

这……这不是广告吗?杂志到底什么样还是不知道—没错,几行字是不可能描述出杂志变化的,所以,请你结合本期的编排视窗、特别企划以及你素来对《家游》小编们的了解,大致想像那么一下 2004 年《家游》的风貌吧。毕竟,你只需要再等一个月的时间。

P*rofessional*(专业)
L*eading*(领先)
A*ctive*(活力)
Y*outh*(朝气)——这些,由我们来努力。
!——杂志的快感,属于你。



★精华帖 家游群侠传 论坛精华

可吸入颗粒物
高级会员



ID:59
诞辰:2003-09-13
来自:梦之港湾
发贴 259
级别:15
AP:1
HP 138 / 351
MP. 86 / 184
Exp. 5%

游戏背景:

"我在哪里?这是什么地方?"环绕四周,是一个破乱不堪的小屋!"我明明在家里玩游戏,为什么会到这个地方?"

就在你不知所措的时候,不知什么地方传来一股苍老的声音:"欢迎你的到来,这里是家游的世界,不管你是谁,我需要你的帮助,只要你能完成我交给你的任务,我就会让你回到原来的世界!你的任务就是:帮我找回散落在这个世界中的 2003 年全年 12 本《家用电脑与游戏》杂志。"

"另外,给你这个牌子!"主角接过来看到一个手掌大的牌子,上面刻着 H.E L P 四个英文字母。"你只要在需要的时候,手里举着它,并默念…小马,小马,小马!…时,我就会出现适当的帮助你!怎么样,我好吧!当然,我的出现时间要排除在我睡觉、工作、吃饭、运动、写文章、上厕所、陪老婆、带孩子、打磕睡、看电视、偷懒、剪指甲、休息…等以外的时间都可以!"

"如果你不能成功,那么另一个世界中你就是失踪人口,永远也回不去了!明白了吧,年轻人!快出发吧!再会了!"——消失!

游戏前期攻略:

主角就这样出现在人口众多的灌水城内的一个小屋中!一开始主角还很弱,只能出房间周围打一些小鸡小鸭什么的,要注意的是附近的野猫,初期主角的能力还敌不过,到了 5 级就可以引野猫来打了,打死 10 只左右会悟出"猫爪功"(连击模式增强伤害)。如果 HP 不够了可以进小屋中睡一觉。要注意升级了以后可以自行加点数,分别为 5 点基本点数对应为体质,力量,智力,敏捷以及 10 点技能点数(属性众多,详见正版说明书)。建议初期先加命中、口才、魅力,三项。尽快打大鸡大鸭到 15 级,其中大鸡大鸭还可以随机掉落鸡肉、鸭肉,收起来回复 HP 用。另外还可以找一些叫"新手上路"的人型敌人来打,有大把金币掉。

BOOS 战:15 级以后来到城西的铁匠铺,固定情节会碰到灌水城城主"剑仙"来找你麻烦。作为第一个 BOSS 来说不是很难打,但对于初期主角的体质来说,伤害还是略高,不建议 15 级以下去找他,要利用"剑仙"BOSS 的弱点:年纪小、体力薄来慢慢磨他!战胜后"剑仙"躺倒在地上,主角如果补上一刀即得到《家用电脑与游戏》第一期,学会家游剑法第一式!建议不要杀他!以后可以加入队伍!

第二种方案:在灌水城西南方道具店附近闲逛,可以碰到一个叫"bitiranran"的女性 NPC,与她对话,她会要你答应做她哥哥,答应之后就会加入队伍,再去找"剑仙"!他们之间有对话,对话后"剑仙"防御-10,攻击-10,速度-10,而且战胜后"剑仙"会加入队伍。得到《家用电脑与游戏》第一期,并道德+20。如果上一分支没有杀掉"剑仙",去收"bitiranran"后再回来找他,效果同!

15 级以后就可以出灌水城在大地图上混了,此地区大地图上的敌人能力略小于"剑仙"。目前有两条路线供主角选择:一条是难度较高的风花雪月城,另一条是相对容易无人管理的动漫影视城!现在,主角也就开始真正的"家游"寻宝生涯了!目标:剩余的 11 本杂志……

以后就要靠主角自己努力了!

(提示!游戏主要目标寻找 12 本《家用电脑与游戏》分别在不同人:或 BOSS,或 NPC,或宝箱,或任务中可以得到,都有相关提示,请注意,而且每得到相应期,将学会相应家游剑法第几式!威力强大,多加利用!)

部分人物加入法:(以下人物不分先后,请根据自身等级行事!)

★精华帖 家游群侠传 论坛精华

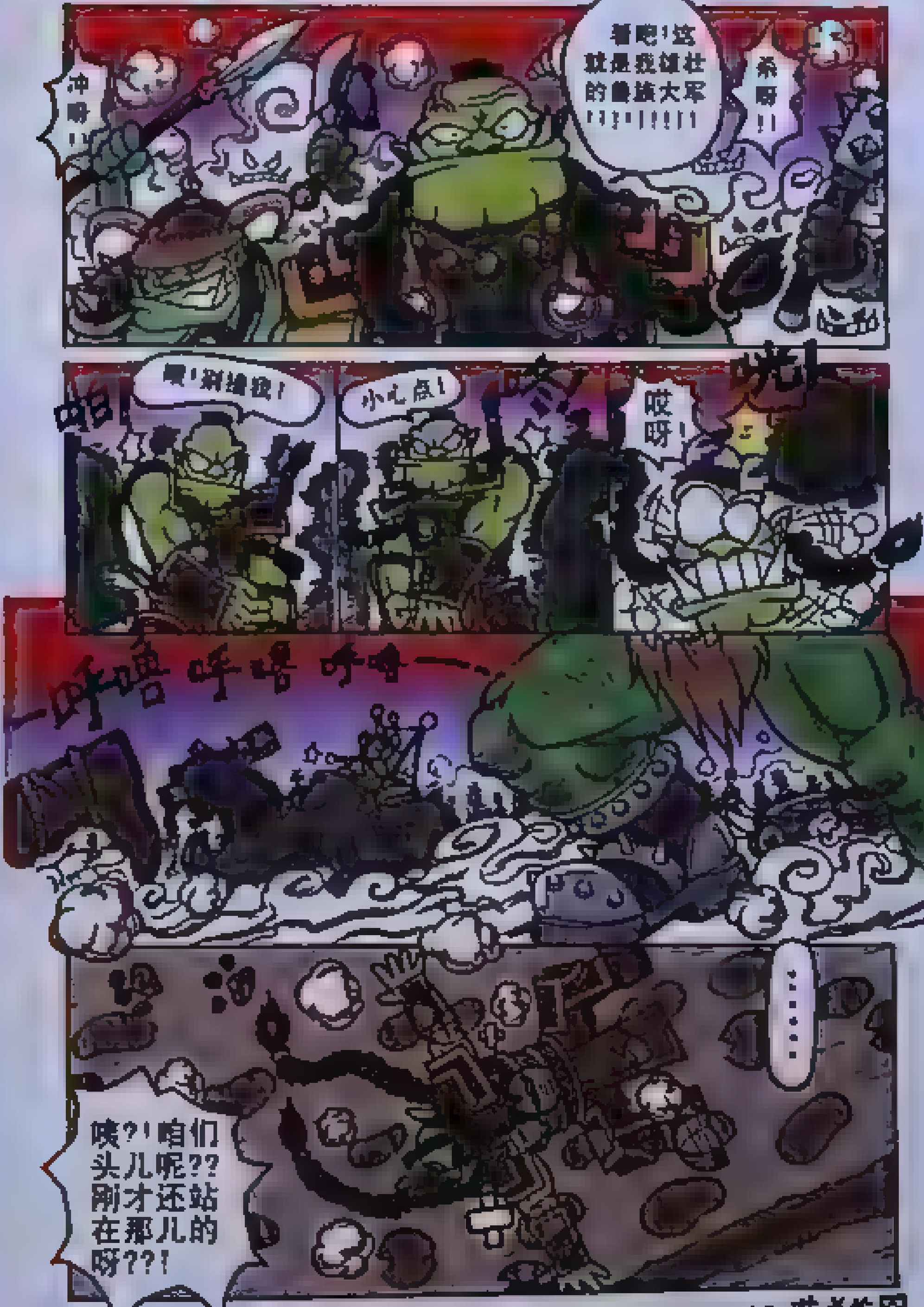
剑仙(LV20 HP300 防 20 攻 40 速 40 智 10)
加入方法:略!

bitiranran(LV1 HP10 防 0 攻 5 速 80 智 30)
特殊技能:召唤!(召唤她所有的哥哥弟弟来帮忙,当然不包括主角,能力都和她本人差不多!)
技能强项:口才 50
加入方法:略

游骑兵(LV30 HP3000 防 140 攻 120 速 45 智 50)
特殊技能:生杀大权!点名者死(加入队伍后无)
技能强项:科技 80 技术 90 野外生存 200
加入方法:游骑兵为家游国家首都——站务城城主!千万不要向他挑战,必败!有两种路线可邀"游骑兵"入队

邪恶路线——先在大地图坐标(250,940)地区的一个房间内,见到一 NPC 头上两个大字"总编"!如果口才>100 以上 可以说服他相信游骑兵要篡权他的位子……!不久后家游世界公告游骑兵被贬为平民,过后几天再去站务城,随机发生事件为在街头"游骑兵"正遭"Bart"猛打,上前打败"Bart"将其救出。安慰其遭遇,游骑兵心存感激痛哭流涕的加入队伍(道德-30,声望+10)。

正义路线——在站务城和村民们打听游骑兵的消息,然后前往军事模拟城,如果声望>90 以上,城主"勇敢的小飞侠"就会约见你!然后他会邀请你和他比试一场飞行比赛,不管胜负与否他都会送给你"高级游戏杆",但是如果胜出可得 1000 经验值,胜出的条件为技术>80 以上!再去站务城拜访"游骑兵"。他会要求你和他比试一场"极品飞车",拒绝或比赛输了他就不会再理你!技术如果>80 就能赢掉游骑兵。比赛输了的游骑兵会很不高兴,这时你对他说你是因为有"高级游戏杆"才赢的他,并且把"高级游戏杆"送给他,游骑兵就会加入队伍!因为自愿放弃城主之位,生杀大权也消失。此路线可得到家游世界全地图(如果不想收游骑兵,可以把"高级游戏杆"自己装备。增加技术 15)。



闲看鹰飞(LV10 HP800 防 60 攻 60 速 30 智 100)
技能强项:各项技能均不低,建议培养
加入方法:在大话城外附近大地图上练功时可随机遇到(夜间几率较高)。道德>120 且 yexnad 不在队伍中,他就会加入(声望+50)。

yexnad(LV20 HP1000 防 90 攻 50 速 50 智 20)
特殊技能:乘坐坦克(大面积杀伤)
技能强项:技术 80
加入方法:在即时回合城遇到一隐居村民名为"气死太阳",得知南方有一个地下城内有龙出没。前往调查…地下城内到处是不死生物,遇到一僵尸 BOSS 时,主角不敌,突然一辆坦克杀出将僵尸歼灭,如果主角口才>100 可以骗其自己是"westwood"的领导,使 yexnad 加入队伍,否则也被 yexnad 一炮 Game Over(要注意"yexnad"的阵营是叛逆邪恶,他入队后主角声望-50)。

Bart(LV30 HP3200 防 140 攻 130 速 50 智 40)
特殊技能:反间(令对手互 K)
加入方法:注意如果在之前游骑兵邪恶路线中将其打败,他就会反复和你战斗,将无法收其入队!

平时在大话城或站务城酒馆内随机出现。见到 Bart,直接邀请他入队,他会说要主角找到《魔法门VI》的光盘,他才会答应。在角色扮演城外大地图上可以有机会碰到"盗版商人",打倒他们将有机会得到。拿回去交给 Bart,他会说不要 D 版,只要正版。然后大地图上会出现 3DO 地下城,共 2 层,打败第二层的 BOSS 身后一个房间内可以得到正版《魔法门VI》,需要开锁>60 才能打开房间的门。再拿回去交给 Bart,没想到他收了盘以后竟然反悔。与其战斗,战胜后他才会老老实实加入队伍(注意:Bart 和游骑兵如果同时在队的话俩人会经常引起争吵,会影响整队实力,建议主角自行舍弃一个)。

小兰(LV20 HP400 防 40 攻 50 速 40 智 60)
特殊技能:变性(在某些任务和剧情上可以更为方便。每使用一次特殊技将消耗"手术刀"一个!手术刀可以在道具店买到!)
技能强项:魅力 100
加入方法:在动漫影视城北方"TNT 工作室"可以找到"小兰"。小兰会问你一个问题:"知道我是男的还是女的吗?"回答选项有三个:1、男,2、女,3、不知道,选择第三项他就会加入队伍!

上杉蓝鹰(LV30 HP2000 防 110 攻 70 速 100 智 80)
技能强项:口才 120
加入方法:风花雪月城城主。他会给你一个对联让你对,先收着,到中期路过讲武堂城时会碰到"绯雨炎"。问出了"赤名英子"的下落找到她会给你下联出来!拿去给"上杉蓝鹰"即可使其入队!

四照慕明(LV40 HP5000 防 170 攻 180 速 40 智 100)
特殊技能:对精神攻击免疫
技能强项:口才 120
加入方法:大地图北方边缘上可以找到"第四帝国"。见到国主"四照慕明",问他是否厌倦了国主身份愿意与否出外闯荡。他会说要试验一下主角的勇气出了一个任务:把一封信送到天才岛岛主"hehe"的手上(非常难的任务,请注意到旅馆存档)……从灌水城村民处打听到天才岛的地点前往,然后见到了号称家游世界第一天才的"hehe",把信交给他即可(事件:hehe 拆开信后一看内容为:"问候你母亲!")。hehe 一怒之下下令追杀已经离去的主角。接下来主角要通过天才岛迷宫、太虚迷宫、八卦迷宫,前有野狗,后有追兵!如果能活着回到第四帝国,四照慕明就会加入队伍!

nbxz(LV30 HP3000 防 130 攻 120 速 5 智 80)
特殊技能:泰山压顶(利用身体优势增强攻击力)
加入方法:在大话城村民中打听到传说中的 nbxz 可能隐居在西边的山区附近,在(940,250)处找到了 nbxz,邀请他入队,他会要求你找到

一张人妖的照片来作为条件。家游世界中的人妖可以找"陈京蕾、麻宫雅典娜、小兰、钱小妖"，陈京蕾神龙见首不见尾。钱小妖已经出家。麻宫雅典娜据说已经死掉了！看来只能"小兰"了！小兰必须在队伍中才会答应！用一套动漫光盘的代价才可以换10张。动漫光盘可以买到，但价格不便宜。把其中一张交给nbxz，其他9张的可以自己留下（在对付雌性动物或女性敌人时选择"投掷"选项把"小兰照片"投掷过去可达到200%附加伤害）。nbxz收到照片很满意，但他还要求主角给他找到"特效减肥药"。这个只有一种方法，口才>80找个泥丸给他，并对他说三个月以后见效即可，nbxz加入队伍。（建议中后期再收nbxz。以保证三个月内能完成游戏，否则三个月后nbxz离队，声望-100，道德-20）

月影幽幽（LV10 HP200 防20 攻30 速60 智0）
特殊技能：变身（增强攻击力，目前只有"老虎"这一种形态）
技能强项：魅力150
加入方法：在灌水城找一间名为"猛禽网吧"的地方见到"月影幽幽"在一台电脑上玩"RO"，科技>50，她会要求你帮助她代练一级，然后她会和你说到现在正在找工作，主角接话说来这帮忙一天给她100两，她就会加入队伍。如果主角性别为女或队伍中有"小兰、四照黎明"，那价线可到一天80两。

月下静格格（LV10 HP100 防40 攻30 速60 智30）
技能强项：魅力100
加入方法：游骑兵已经在队伍中时，灌水城可以找到一个NPC名叫"换个ID说话"，多和她对话得知她其实就是"月下静格格"，问她为什么要这样做得知其一项悲惨的遭遇：原来她曾经是动漫影视城城主，自身抱有极大理想，想为国家出力，为人民服务。动漫城在她领导下的鼎盛时期众望所归。没想到后来游骑兵听信小人谗言罢免了格格的城主身份。质问队伍中的游骑兵，从游骑兵的线索中得知"小人"是两个可疑人物为"freestyle"和"ceneko"，不管对不对随便找到其中一个干掉，回来通知"月下静格格"即可入队。（建议杀掉"ceneko"因为"freestyle"可加入队伍）

freestyle（LV25 HP100 防80 攻50 速40 智5）
特殊技能：跳舞（全队+10魅力）
技能强项：魅力80
加入方法：贴图城城主。见面后三项比试CS、星际争霸、魔兽争霸3，全部故意输掉即可使其加入队伍（注意：如果技术>30将无法故意输掉）。

山岸雅晶（LV10 HP100 防100 攻10 速20 智40）
特殊技能：召唤（红心会左右护法，强！）
能力强项：领导力100
加入方法：与红心人标志的NPC交谈找到"山岸雅晶"。交谈后得知其曾经被一流氓yexinad欺负过，如果能帮她报仇她就会加入队伍。yexinad必须在队伍中。在收山岸雅晶时再把他踢出队！yexinad不服发生战斗。与"山岸雅晶"联手打败他即可，声望+20。

hehe（LV50 HP25000 防250 攻250 速25 智250）
特殊技能：可以使上面所有角色直接入队！（为什么？因为此人能让"可吸入颗粒物"编辑此贴）
能力强项：偷窃200，开锁200，口才200，技术200
加入方法：强力角色！一定要收！但越强越难收！

在天才岛会见岛主"hehe"（如果之前完成了四照的任务就要杀进去见才行！），魅力>200就会出现邀请hehe入队的选项！但是hehe提出了一个条件："亲一个才行！！！"（不管主角是男是女这个要求都不太好办，但为了今后利益，建议主角忍了#¥?…%！）

（隐藏分支：不管魅力多少，如果"月影幽幽"在队伍的话可以放出来，只见幽幽变身…吼的一声…等待，大约10分钟后hehe自愿无条件入队！但要三天以后，因为需要"休养"。）

结局提示：

主角费尽全力终于凑到11本《家用电脑与游戏》杂志！唯独差第12月份的那期。反复调查（只有凑齐了11本以后才会出现…不提示）最后得晓原来最后一期还没到日子出！"小马"他是在欺骗你。最后"小马"才是最终的Boss，打败他就能回家了！"小马"身为总BOSS虽然很是强悍，但主角有了这11种家游剑法，灵活使用打败他也不是不可能的！努力吧！！！

公告栏

【读者指南】

●邮购

汇款地址：北京市813信箱

《家用电脑与游戏》发行部

邮政编码：100037

联系电话：010-62103397/98/99

电子信箱：reader@playgamer.com

注意事项：请在汇款单附言栏写明需要邮购的刊物和数量，平邮免收邮费，如需挂号请加寄2元/本的挂号费。由于平邮过程中可能发生无法预知的丢失损坏等情况，给读者造成不便，因此推荐使用挂号邮购方式。

●投稿

投稿地址：北京市813信箱

《家用电脑与游戏》编辑部

邮政编码：100037

电子信箱：play@playgamer.com

注意事项：请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮件投稿，正文文本请采用TXT格式，附图请用90%图像质量的JPG或BMP等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它报刊，若时间上有特殊要求请在来稿中说明。画稿要求幅面大于等于A4规格，单幅与四格漫画均可，彩色黑白不限。欢迎使用电子邮件投寄画稿，图片格式采用JPG/PSD/BMP等通用格式，如需退还原稿请在来稿中说明。

【2003年第10期读者调查问卷统计结果】

读者对本期杂志的总体印象：

非常好	17.5%
还不错	61.2%
一般般	16.5%
不太好	4.7%
糟透了	0.1%

本期读者最喜爱的文章：
特别企划：历史在我们眼中

本期读者阅读最不舒适的版页：
极限攻略：狮心王：十字军的遗产

2003年第10期 家游 有奖问卷调查幸运读者名单

北京	丁腾	天津	李江川
河北廊坊	宋裕山	湖南长沙	刘宜君
重庆	林翔	上海	夏方华
山东淄博	王长顺	广东广州	喻仁
浙江杭州	赵世礼	山西太原	李兴邦
四川德阳	郭波	山西大同	冯子青
北京	陈磊	江苏南京	张磊
上海	王勇	贵州贵阳	孟和平
甘肃兰州	刘杰	四川成都	周南青
福建厦门	吴范斌	湖北武汉	钱文涛
辽宁抚顺	王国立	广西南宁	萧少俊
广东茂名	冯冰	江苏常州	严明
山东济南	张露露	北京	卫天明
河南郑州	刘鑫	吉林长春	高春生
浙江温州	何阳	北京	张杰

■本栏目属于所有《家游》读者，内容来自读者来信、回函、论坛发言和部分投稿。在此可以有面向《家游》杂志、业界环境、玩家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么，所刊登文字仅代表读者个人观点，与《家用电脑与游戏》杂志无关。





精致时尚的嵌入式喷砂氧化铝面板，亮彩全功能前置动态引擎调节，开创先河
双曲面倒相孔设计，侧敞开式面网中高频传播无阻挡；
纯正血统的全木质2.1结构箱体设计，秉承音纯质真；
卫星箱两分频设计，高音喇叭与前障版浑然一体，1/2寸超薄PV膜高音通透明快
中音喇叭显丽灰色泡边，精致的纯白纤维纸震膜中音精准甜润；
5寸增强型低音喇叭，变压器有效输出功率提升至30W，功放电路低噪声设计
搭载运放之皇NE5532确保低音更为结实有力，中高频晶莹剔透；



Edifier 漫步者

代理商

北美加拿大爱德发企业 北京爱德发高科技中心 免费垂询电话 800-810-5526 www.edifier.com

PLAY!留言板



《使命》军团征集令

风起云涌的阿拉巴克大陆
万千精彩，盖世豪情
呼朋唤友共闯天涯



伤痕是我的勋章 战斗是我的使命